



**PELATIHAN PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN
KONTEN JARDIKNAS
Tingkat Nasional Tahun 2010**

**PEMBUATAN
ANIMASI**

Dengan Macromedia Flash 8

Oleh:
BAMBANG ADRIYANTO

DAFTAR ISI

PENDAHULUAN	3
KEGIATAN 1 : Mengenal Animasi	5
TUJUAN	5
URAIAN MATERI	5
A. Prinsip Dasar Animasi	5
B. Jenis-jenis Animasi	6
C. Software untuk Pembuatan Animasi	9
KEGIATAN 2 : Mengenal Macromedia Flash 8	11
TUJUAN	11
URAIAN MATERI	11
A. Cara Membuka Flash 8	11
B. Mengenal Jendela Kerja Flash 8	12
KEGIATAN 3 : Menggambar Bentuk Dasar, Menggunakan Warna, dan Mengimpor Gambar	17
TUJUAN	17
URAIAN MATERI	17
A. Menggambar Bentuk-Bentuk Dasar	17
B. Menggunakan Warna	20
C. Mengimpor Gambar dan Mengolahnya	22
KEGIATAN 4 : Membuat Animasi Objek Bergerak	25
TUJUAN	25
URAIAN MATERI	25
A. Animasi objek bergerak dengan pergeseran tempat	25
B. Animasi objek bergerak membesar atau mengecil	27
C. Animasi objek bergerak dengan berputar	27
D. Animasi perubahan bentuk	29
KEGIATAN 5 : Membuat Animasi Teks berubah Warna	31
TUJUAN	31
URAIAN MATERI	31
A. Menggunakan Teks	31
B. Animasi Teks berubah-ubah Warna	32
KEGIATAN 6 : Membuat Animasi dengan Masking dan Path	34
TUJUAN	34
URAIAN MATERI.....	34
A. Membuat animasi dengan masking	34
B. Membuat animasi mengikuti alur/guideline	36
KEGIATAN 7 : Memberi Suara pada Animasi	41
TUJUAN	41
URAIAN MATERI	41
A. Mengimpor suara	41
B. Memasukkan suara ke animasi	41

KEGIATAN 8 :	Membuat Tombol Kontrol (play dan stop) untuk Animasi	42
	TUJUAN	42
	URAIAN MATERI	42
	A. Membuat Tombol	42
	B. Memberikan Action pada tombol	43
KEGIATAN 9 :	Membuat Animasi Proses Metamorfosis Kupu-Kupu	47
	TUJUAN	47
	URAIAN MATERI	47
	A. Membuat Animasi Judul dengan Mask	47
	B. Membuat Animasi Orbit Bumi dengan Path	48
	C. Mengatur Gerakan Animasi	49
KEGIATAN 10 :	Mempublish dan Mengekspor File.....	60
	TUJUAN	60
	URAIAN MATERI	60
	A. <i>Mempublish</i> File	60
	B. Mengekspor File	61

PENDAHULUAN

Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional. Dengan diintergrasikan ke media lain seperti video, presentasi, atau sebagai bahan ajar tersendiri animasi cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang secara langsung sulit dihadirkan di kelas atau disampaikan dalam bentuk buku. Sebagai misal proses bekerjanya mesin mobil atau proses terjadinya tsunami.

Dengan tujuan memberi pengetahuan dasar tentang bagaimana membuat animasi kepada para pengajar/guru modul Pembuatan Animasi dengan Flash 8 ini ditulis. Modul ini berisi 10 kegiatan belajar yaitu:

KEGIATAN 1 : **Mengenal Animasi**

KEGIATAN 2 : **Mengenal Flash 8**

KEGIATAN 3 : **Menggambar Bentuk Dasar, Menggunakan Warna, dan Mengimpor Gambar**

KEGIATAN 4 : **Membuat Animasi Objek Bergerak**

KEGIATAN 5 : **Membuat Animasi Teks berubah Warna**

KEGIATAN 6 : **Membuat Animasi dengan Masking dan Path**

KEGIATAN 7 : **Memberi Suara pada Animasi**

KEGIATAN 8 : **Membuat Tombol Kontrol (play dan stop) untuk Animasi**

KEGIATAN 9 : **Membuat Animasi Proses Metamorfosis Kupu-Kupu**

KEGIATAN 10 : **Mempublish dan Mengekspor File**

Setelah mengikuti kegiatan-kegiatan belajar tersebut diharapkan Anda dapat membuat animasi sederhana dengan menggunakan Flash 8. Dengan pengetahuan dasar pembuatan animasi ini serta pengetahuan lain dari modul-modul pelatihan pemanfaatan ICT, diharapkan Anda dapat mengembangkan bahan ajar yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Selamat Belajar.

Kegiatan Belajar 1

MENGENAL ANIMASI

TUJUAN

Setelah mengikuti kegiatan belajar ini, Anda diharapkan dapat menyebutkan:

- prinsip animasi,
- jenis-jenis animasi, dan
- macam-macam software yang dapat digunakan dalam pembuatan animasi.

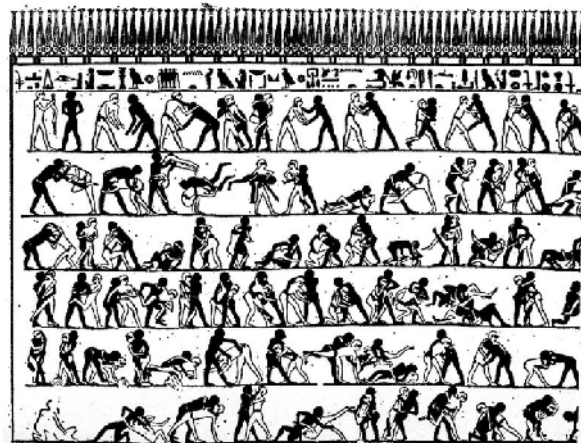
URAIAN MATERI

A. Prinsip Dasar Animasi

Animasi berasal dari kata "**Animation**" yang dalam bahasa Inggris "**to animate**" yang berarti menggerakkan.

Jadi animasi dapat diartikan sebagai **menggerakkan sesuatu (gambar atau obyek) yang diam**.

Sejarah animasi dimulai dari jaman purba, dengan ditemukannya lukisan-lukisan pada dinding goa di Spanyol yang menggambarkan "gerak" dari binatang-binatang. Pada 4000 tahun yang lalu bangsa Mesir juga mencoba menghidupkan suatu peristiwa dengan gambar-gambar yang dibuat berurutan pada dinding.



Sejak menyadari bahwa gambar bisa dipakai sebagai alternatif media komunikasi, timbul keinginan menghidupkan lambang-lambang tersebut menjadi cermin ekspresi kebudayaan. Terbukti dengan diketemukannya berbagai artefak pada peradapan Mesir Kuno 2000 sebelum masehi. Salah satunya adalah beberapa panel yang menggambarkan aksi dua pegulat dalam berbagai pose.

Animasi sendiri tidak akan pernah berkembang tanpa ditemukannya prinsip dasar dari karakter mata manusia yaitu: *persistence of vision* (pola penglihatan yang teratur). Paul Roget, Joseph Plateau dan Pierre Desvigenes, melalui peralatan optic yang mereka ciptakan, berhasil membuktikan bahwa mata manusia cenderung menangkap urutan

gambar-gambar pada tenggang waktu tertentu sebagai suatu pola. Dalam perkembangannya animasi secara umum bisa didefinisikan sebagai:

Suatu sequence gambar yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak

B. Jenis-Jenis Animasi

Dilihat dari teknik pembuatannya animasi yang ada saat ini dapat dikategorikan menjadi 3, yaitu:

1. Animasi Stop-motion (*Stop Motion Animation*)
2. Animasi Tradisional (*Traditional animation*)
3. Animasi Komputer (*Computer Graphics Animation*)

1. Stop-motion animation

Stop-motion animation sering pula disebut *claymation* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik *stop-motion animation* merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa obyek (boneka atau yang lainnya) yang digerakkan setahap demi setahap. Dalam pengerjaannya teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi.



Salah satu adegan dari film Chicken Run.

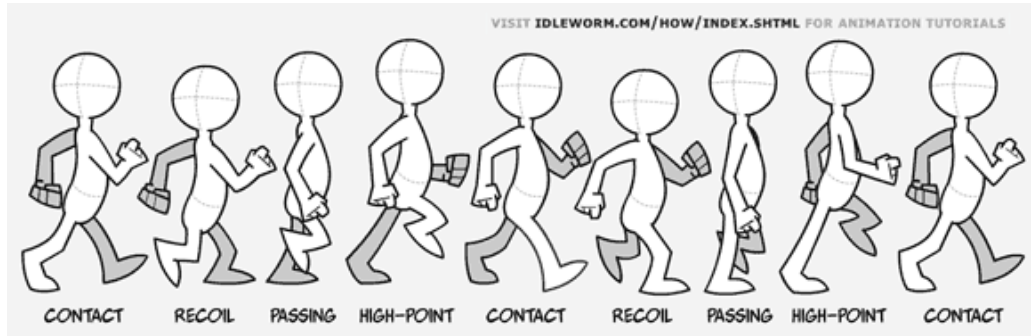


Salah satu adegan dari film Celebrity Deadmatch.

Wallace and Gromit dan **Chicken Run**, karya Nick Parks, merupakan salah satu contoh karya stop motion animation. Contoh lainnya adalah **Celebrity Deadmatch** di MTV yang menyajikan adegan perkelahian antara berbagai selebriti dunia.

2. Animasi Tradisional (*Traditional animation*)

Tradisional animasi adalah tehnik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena tehnik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Tradisional animasi juga sering disebut *cel animation* karena tehnik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap tahap gerakan digambar satu persatu di atas cel.



Contoh gambar proses gerakan berjalan pada animasi tradisional.

Dengan berkembangnya teknologi komputer, pembuatan animasi tradisional ini telah dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dewasa ini tehnik pembuatan animasi tradisional yang dibuat dengan menggunakan komputer lebih dikenal dengan istilah animasi 2 Dimensi.



"Pinokio" salah satu film animasi tradisional buatan Walt Disney.



"Naruto" salah satu film animasi tradisional yang proses pembuatannya telah menggunakan komputer.

3. Animasi Komputer

Sesuai dengan namanya, animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan “pemain” dan kamera, pemberian suara, serta special efeknya semuanya di kerjakan dengan komputer.

Dengan animasi komputer, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan dengan animasi menjadi mungkin dan lebih mudah. Sebagai contoh perjalanan wahana ruang angkasa ke suatu planet dapat digambarkan secara jelas, atau proses terjadinya tsunami.



Monster Inc, salah satu film animasi yang seluruh pembuatannya menggunakan komputer.

Perkembangan teknologi komputer saat ini, memungkinkan orang dengan mudah membuat animasi. Animasi yang dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki dan software yang digunakan.



Salah satu contoh animasi untuk dunia pengetahuan yang dibuat dengan komputer.

C. Software Animasi

Saat ini terdapat banyak jenis software animasi yang beredar di pasaran, dari software yang mempunyai kemampuan yang sederhana hingga yang kompleks, dari yang gratis hingga puluhan juta rupiah.

Dari sisi fungsi penggunaan software animasi dapat dikelompokkan menjadi Software Animasi 2 Dimensi dan Software Animasi 3 Dimensi.

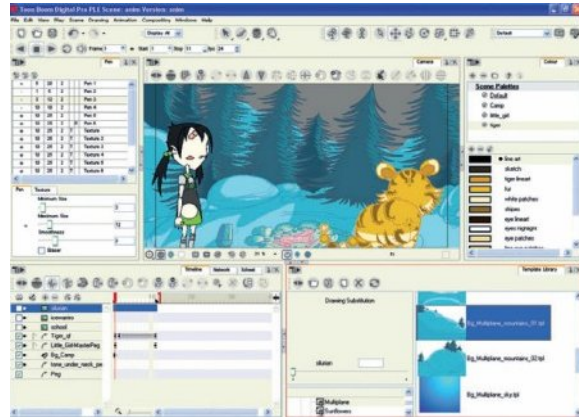
1. Software Animasi 2 Dimensi.

Software animasi 2D adalah software yang digunakan untuk membuat animasi tradisional (*flat animation*), umumnya mempunyai kemampuan untuk menggambar, mengatur gerak, mengatur waktu, beberapa dapat mengimpor suara. Dari sisi penggunaan umumnya tidak sulit.

Contoh dari Software Animasi 2D

ini antara lain:

- Macromedia Flash
- Macromedia Director
- ToonBoom Studio
- Adobe ImageReady
- Corel RaVe
- Swish Max
- Adobe After Effect



Tampilan jendela kerja ToonBoom Studio

2. Software Animasi 3 Dimensi

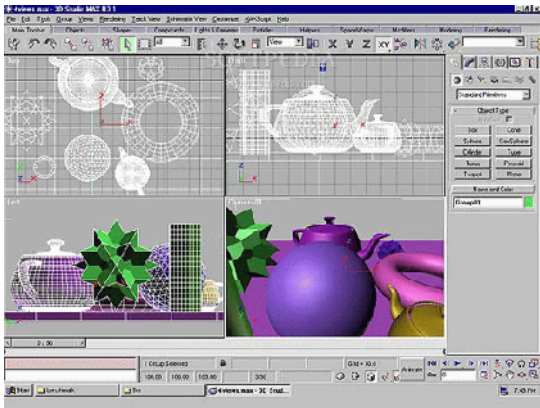
Software animasi 3D mempunyai fasilitas dan kemampuan yang canggih untuk membuat animasi 3 dimensi. Fasilitas dan kemampuan tersebut antara lain, membuat obyek 3D, pengaturan gerak kamera, pemberian efek, import video dan suara, serta masih banyak lagi. Beberapa software animasi 3D mempunyai kemampuan khusus, misalnya untuk animasi figure(manusia), animasi landscape (pemandangan), animasi title (judul), dll. Karena kemampuannya yang canggih, dalam penggunaannya diperlukan pengetahuan yang cukup tinggi dan terkadang rumit.

Contoh dari Software Animasi 3D ini antara lain:

- 3D Studio Max
- Maya
- Poser (*figure animation*)
- Bryce (*landscape animation*)
- Vue (*landscape animation*)
- Cinema 4D
- Blender (gratis)
- Daz3D (gratis)



Tampilan jendela kerja Daz3D



Tampilan jendela kerja 3D Studio Max



Tampilan jendela kerja Bryce



Tampilan jendela kerja Poser

Kegiatan Belajar 2

MENGENAL MACROMEDIA FLASH 8

TUJUAN

Setelah mengikuti kegiatan belajar ini, Anda diharapkan dapat menyebutkan:

- cara membuka program macromedia Flash 8, dan
- bagian-bagian jendela kerja macromedia Flash 8

URAIAN MATERI

Macromedia Flash 8, merupakan software yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vektor dengan hasil yang mempunyai ukuran yang kecil. Awalnya software ini memang diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet (online). Tetapi pada perkembangannya banyak digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bukan berbasis internet (offline). Dengan Actionscript 2.0 yang dibawanya, Flash 8 dapat digunakan untuk mengembangkan game atau bahan ajar seperti kuis atau simulasi. Contoh dari game atau bahan ajar dapat Anda lihat di www.e-dukasi.net atau pada Pesona Edukasi.

Dari pengalaman penulis menjadi juri di Lomba Pengembangan Bahan Ajar Interaktif untuk SMA yang diadakan oleh Depdiknas, banyak karya bagus yang dibuat oleh peserta (guru) dengan menggunakan software Flash 8.

Penggunaan Flash 8 untuk animasi atau pembuatan bahan ajar interaktif tidaklah sulit, tool-tool yang tersedia cukup mudah digunakan, beberapa template dan component juga sudah disediakan siap digunakan.

Dengan anggapan software Flash 8 telah terinstal pada komputer yang Anda gunakan, berikut ini langkah awal untuk mengenal penggunaan Flash 8.

A. Cara Membuka

Untuk membuka program Macromedia Flash 8 Anda dapat melakukan cara berikut:

- Pilih Start > Program > Macromedia > Flash 8

Atau

- Pilih Ikon Flash 8  pada dekstop (Layar monitor).

Beberapa saat akan muncul jendela dialog seperti berikut.



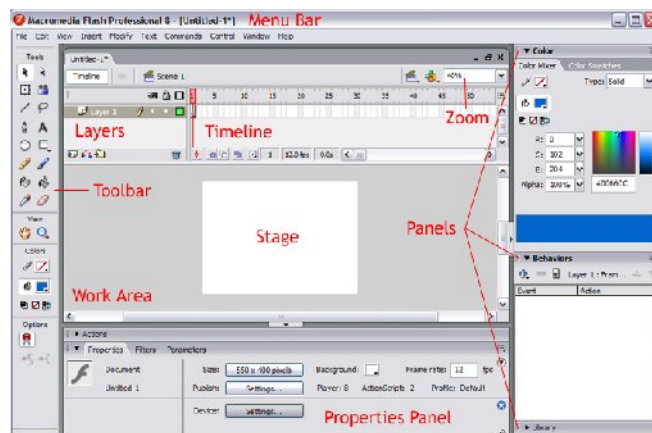
Pilih **Create New > Flash Document** untuk memulai membuat file baru.

Pilih **Open a Recent New > Open** untuk membuka file flash.

B. Mengenal Jendela Kerja

1. Mengenal Menu Dasar

Berikut merupakan tampilan standar jendela kerja Flash 8, saat Anda memulai membuat file baru.



Jendela kerja Flash 8 terdiri atas :

- **Menubar**






File Edit View Insert Modify Text Commands Control Window Help

Berisi kumpulan menu atau perintah-perintah yang digunakan dalam Flash 8.

- **Toolbar**

Toolbar merupakan panel berisi berbagai macam tool. Tool-tool tersebut dikelompokkan menjadi empat kelompok: **Tools**; berisi tombol-tombol untuk membuat dan mengedit gambar, **View**; untuk mengatur tampilan lembar kerja, **Colors**; menentukan warna yang dipakai saat mengedit, **Option**; alat bantu lain untuk mengedit gambar.

Tool	Nama	Fungsi	Shortcut
	Selection Tool	Memilih dan memindahkan objek	V
	Subselection Tool	Mengubah bentuk objek dengan edit points	A
	Free Transform Tool	Mengubah ukuran atau memutar bentuk objek sesuai keinginan	Q
	Gradient Transform Tool	Mengubah warna gradasi	F
	Line Tool	Membuat garis	N
	Lasso Tool	Menyeleksi bagian objek yang akan diedit	L
	Pen Tool	Membuat bentuk objek secara bebas berupa dengan titik-titik sebagai penghubung	P
	Text Tool	Membuat teks (kata atau kalimat)	T
	Oval Tool	Membuat objek elips atau lingkaran	O
	Rectangle Tool	Membuat objek berbentuk segi empat atau segi banyak	R
	Pencil Tool	Menggambar objek secara bebas	Y
	Brush Tool	Menggambar objek secara bebas dengan ukuran ketebalan dan bentuk yang sudah disediakan	B
	Ink Bottle Tool	Memberi warna garis tepi (outline)	S
	Paint Bucket Tool	Memberi warna pada objek secara bebas	K
	Eyedropper Tool	Mengambil contoh warna	I
	Eraser Tool	Menghapus objek	E

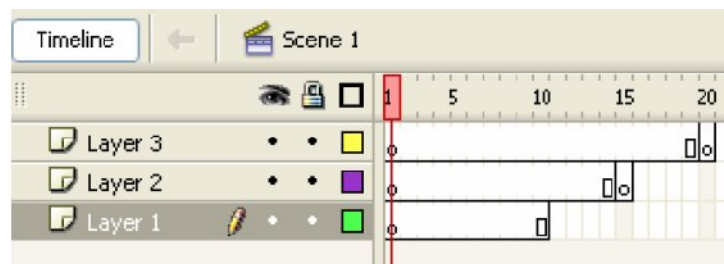
	Hand Tool	Menggeser stage	H
	Zoom Tool	Memperbesar atau memperkecil objek	M atau Z
	Stroke Color	Memberi warna pada garis/garis tepi	
	Fill Color	Memberi warna pada objek	
	Option tool	Mengatur fungsi tambahan dari tool yang sedang aktif	

- **Timeline**

Timeline atau garis waktu merupakan komponen yang digunakan untuk mengatur atau

mengontrol jalannya animasi. Timeline terdiri dari beberapa layer. Layer digunakan untuk

menempatkan satu atau beberapa objek dalam stage agar dapat diolah dengan objek lain. Setiap layer terdiri dari frame-frame yang digunakan untuk mengatur kecepatan animasi. Semakin panjang frame dalam layer, maka semakin lama animasi akan berjalan.

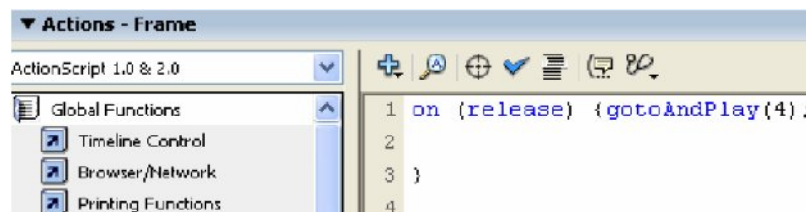


- **Stage**

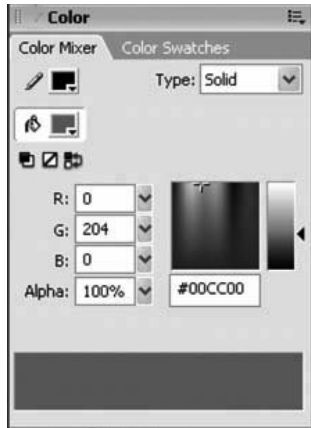
Stage disebut juga layar atau panggung. Stage digunakan untuk memainkan objek-objek yang akan diberi animasi. Dalam stage kita dapat membuat gambar, teks, memberi warna dan lain-lain.

- **Panel**

Beberapa panel penting dalam Macromedia Flash 8 diantaranya panel: Properties, Filters & Parameters, Actions, Library, Color dan Align & Info & Transform.

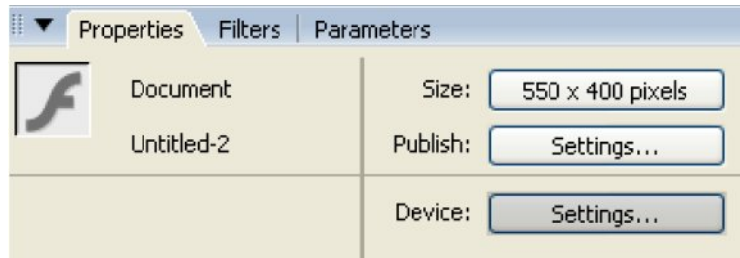


Tampilan Panel Action Script



Tampilan Panel Color

- **Properties**



Panel Properties akan berubah tampilan dan fungsinya mengikuti bagian mana yang sedang diaktifkan. Misalnya Anda sedang mengaktifkan Line tool, maka yang muncul pada jendela properties adalah fungsi-fungsi untuk mengatur line/garis seperti besarnya garis, bentuk garis, dan warna garis.

- **Library**

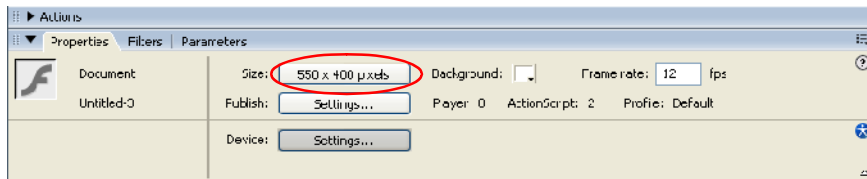


Panel Library mempunyai fungsi sebagai perpustakaan simbol/media yang digunakan dalam animasi yang sedang dibuat. Simbol merupakan kumpulan gambar baik *movie*, tombol (*button*), sound, dan gambar statis (*graphic*).

2. Document Properties

Fungsi *Document Properties* adalah untuk melakukan pengaturan ukuran layar, warna *background*, *framerate*, dan dimensi dari animasi yang akan dibuat.

Untuk memanggil kotak dialog *Document Properties*, pilih jendela **Properties** di bawah layar, kemudian pilih tombol *Size*.



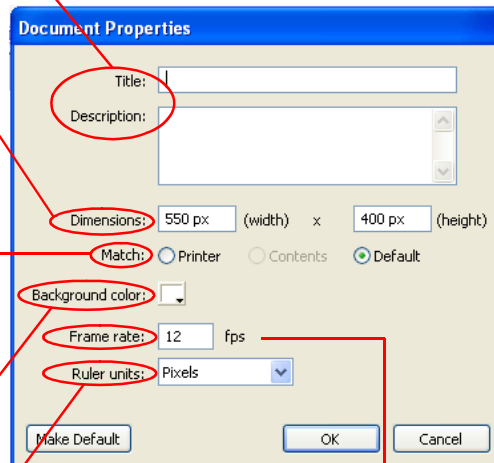
Judul dan deskripsi yang akan dimasukkan ke dalam metadata output. Bukan merupakan penamaan file jadi tidak perlu diisi.

Dimensi atau ukuran *stage* yang ingin ditampilkan.

Pilihan **Printer** memaksimalkan ukuran *movie* hingga area cetak penuh. Karena output yang diinginkan berupa animasi dan bukan *print-out* maka pilihan yang diaktifkan adalah **Default**.

Klik dan pilihlah warna yang tersedia untuk mengubah warna *stage* – area kerja Flash.

Pastikan satuan yang aktif adalah **Pixel** Karena satuan inilah yang akan digunakan.



Framerate yaitu kecepatan Flash dalam memutar animasi secara utuh yang diukur dalam fps (*frame per second*). Semakin besar *framerate* maka semakin halus animasinya.

Kegiatan Belajar 3

MENGGAMBAR BENTUK DASAR, MENGUNAKAN WARNA, DAN MENGIMPOR GAMBAR

TUJUAN


Setelah mengikuti kegiatan belajar ini, Anda diharapkan dapat menggunakan tool-tool pada Flash 8 untuk :

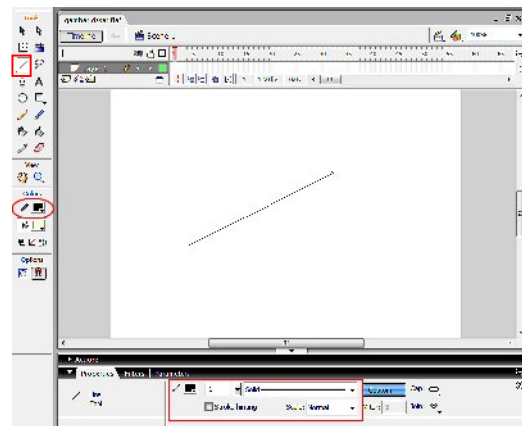
- Menggambar bentuk-bentuk dasar (garis, kotak, lingkaran atau oval, dan bentuk bebas),
- Mewarnai objek,
- Mengolah teks, dan
- Mengimport gambar.

URAIAN MATERI


A. Menggambar Bentuk-bentuk Dasar

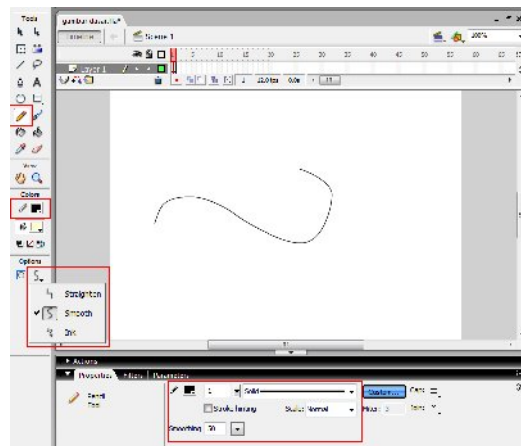
1. Membuat garis dengan Line Tool

Flash menyediakan pilihan untuk membuat beragam bentuk garis. Pilih ikon **Line Tool** () pada *toolbar* di sisi kiri layar, kemudian lihat pilihannya di panel **Properties** di sebelah kiri bawah layar, Masukkan angka ketebalannya. Dan untuk memulai garis klik pada *stage* dan *drag* sepanjang yang anda inginkan.




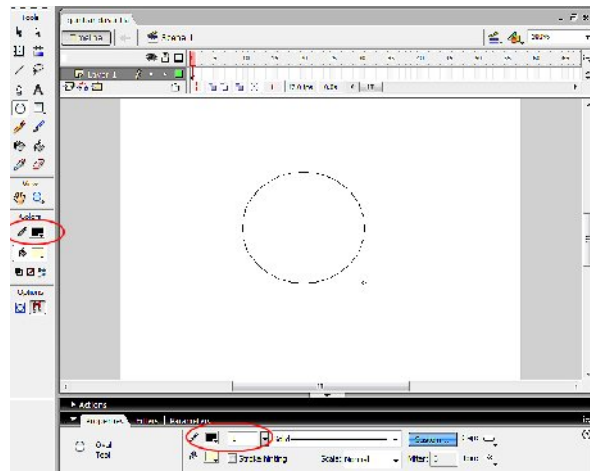
2. Membuat garis dengan Pencil Tool

Untuk membuat garis bebas, Pilih ikon **Pencil Tool** () pada *toolbar* sisi kiri dan pilih warnanya pada panel **Colors** di bawahnya. Untuk membuat garis lurus, pada panel **Options** di bawah *toolbar* pilihlah opsi **Straighten**, untuk garis lengkung yang halus pilih **Smooth**, dan untuk membuat garis sesuai dengan gerakan mouse pilih **Ink**.




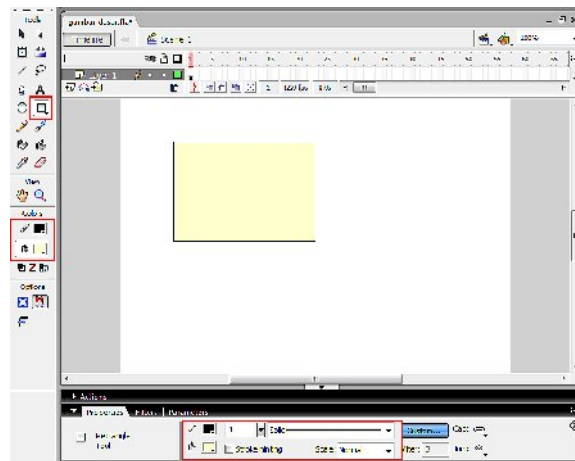
3. Menggambar lingkaran atau elips


Pilih **Oval Tool** () untuk menggambar bentuk lingkaran atau elips. Untuk memulai menggambar, klik pada *stage* dan *drag* sebesar lingkaran atau oval yang Anda inginkan. Adapun jenis dan warna garis serta warna isi bentuk itu dapat dipilih pada panel **Colors**.

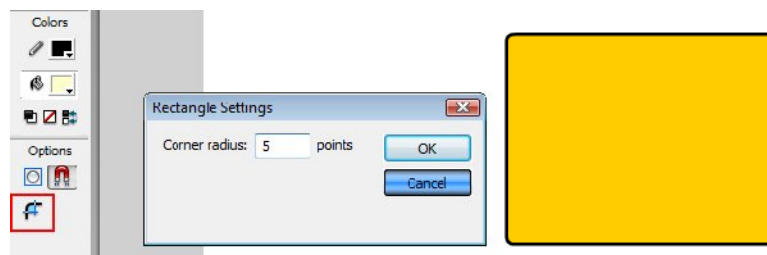


4. Menggambar kotak



Pilih **Rectangle Tool** () untuk menggambar bentuk kotak pada layar. Untuk memulai menggambar, klik pada *stage* dan *drag* sebesar kotak yang Anda inginkan. Adapun jenis dan warna garis serta warna isi (fill) bentuk itu dapat dipilih pada panel **Colors**.



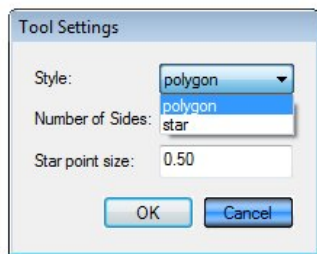
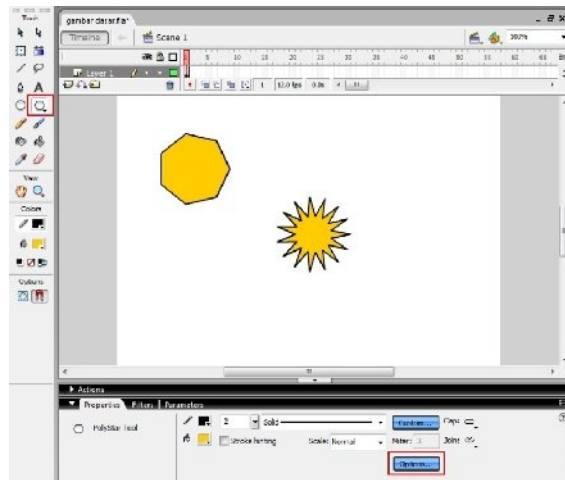
Apabila Anda ingin bentuk sudut kotak tidak berbentuk lancip tetapi berupa sudut yang halus (lengkung), Anda dapat mengubahnya dengan cara pilih **Rectangle** () dan pilih **Set Corner Radius** yang berada di bagian bawah panel. Masukkan nilai 5 dalam kotak dialog **Rectangle Setting** dan pilih **OK**. Mulailah menggambar kotak dan hasilnya akan terlihat.



5. Menggambar bentuk bersegi banyak


Untuk menggambar bentuk bersegi banyak, Klik dan tahan pada **Rectangle tool** (), kemudian pilih **Poligon tool** ().

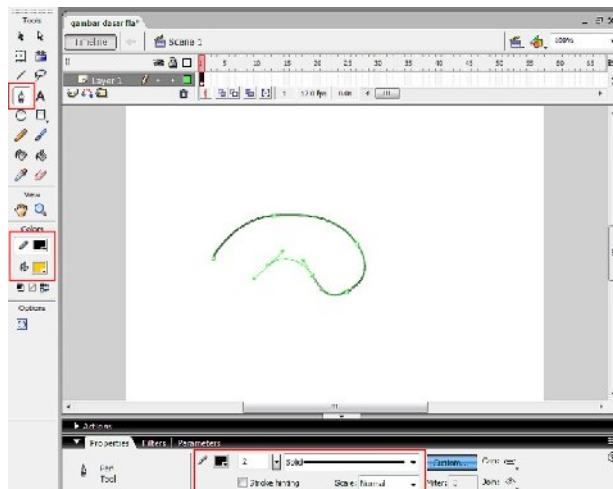
Untuk memilih bentuk bersegi banyak atau bintang, Pilih **Options** pada panel **Properties**, Kemudian pada jendela dialog **Tool Settings** yang muncul Anda dapat memilih bentuk yang diinginkan serta dapat mengisikan angka berapa segi banyak yang akan dibuat.



Untuk menggambaranya, Klik mouse pada stage kemudian drag sesuai besarnya objek yang diperlukan.


6. Menggambar bentuk bebas atau unik


Untuk membuat bentuk bebas atau unik Anda dapat menggunakan **Pen Tool** (). Klik mouse pada stage, *drag* dan lepas, maka garis akan terbentuk. Gerakkan kembali *mouse* ke arah yang diinginkan dan klik untuk membuat sudut atau *anchor point*. Bila bentuknya merupakan kurva tertutup maka dapat diberi warna.

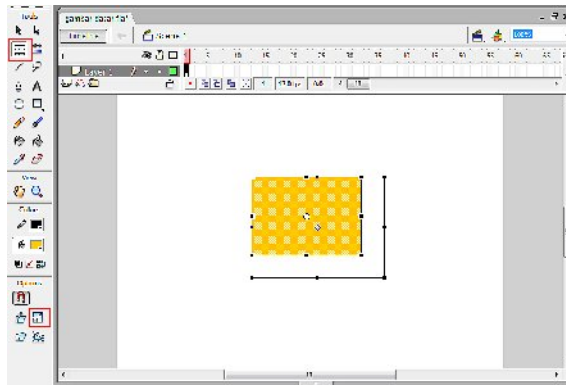


7. Mengubah Ukuran Objek

Pilih **Selection Tool** ()


double klik pada gambar/objek yang akan diubah ukurannya. Pilih **Free Transform Tool** (), maka pada ujung bentuk akan muncul kotak kecil atau *handle*. Pada panel **Option**


pilih opsi **Scale** (). Klik pada salah satu titik kemudian *Drag* kotak kecil tersebut ke arah luar, ukuran akan membesar dan *drag* ke arah dalam maka ukuran akan mengecil.



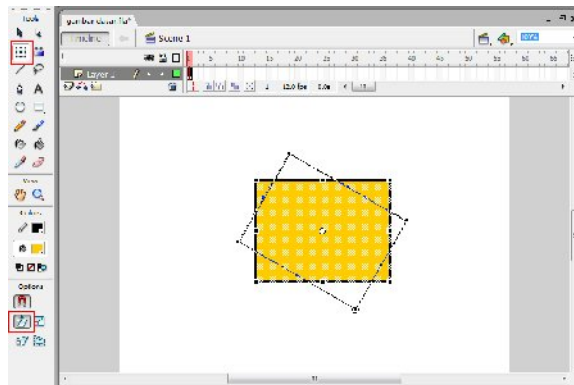
8. Memutar Objek

Pilih **Selection Tool** ()

double klik pada gambar/objek yang akan diputar. Pilih **Free Transform Tool** (), maka pada ujung bentuk akan muncul kotak kecil atau *handle*.


Pada panel **Option** pilih opsi **Rotate and Skew** () pada

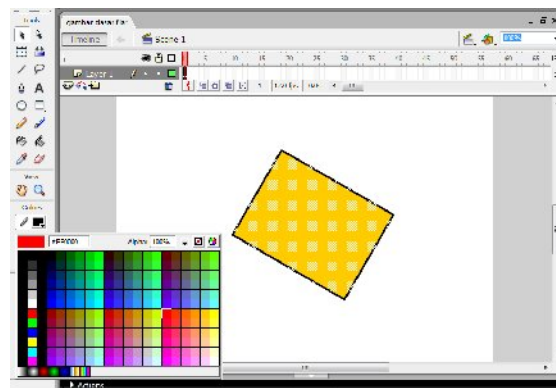
panel **Option** kemudian arahkan *mouse* mendekati salah satu *handle* yang ada di sudut hingga *cursor* membentuk panah melingkar. Klik dan *drag* ke arah putaran yang diinginkan.




B. Menggunakan Warna

1. Mengganti Warna

Untuk mengganti warna isi atau garis dari bentuk yang telah dibuat dapat dilakukan dengan menyeleksi/memilih bentuk yang akan diganti dengan menggunakan **Selection Tool** (). *Double*-klik gambar yang




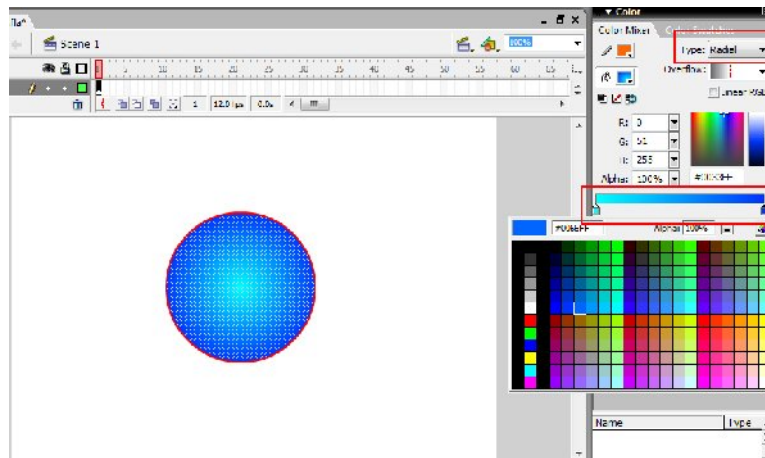
ingin diganti warnanya, kemudian pada panel **Colors** pilih opsi **Stroke Color**


() Klik dan pilih warna untuk mengubah warna garis atau pilih **Fill Color**

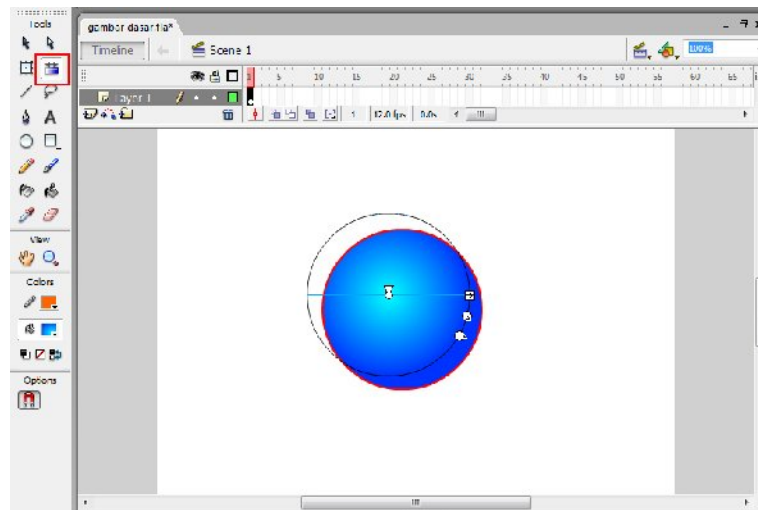
() Klik dan pilih warna untuk mengubah warna isi bentuk.

2. Gradasi

Untuk memberi warna gradasi pada suatu gambar/objek, pilih menu **Window > Color Mixer**, jendela **Color Mixer** akan muncul di sebelah kanan layar. Pilih gambar/objek yang akan diberi warna gradasi dengan **Selection Tool** (), pada *pull-down menu* di panel **Color Mixer**, pilih **Type Radial**. Pilih warna yang lebih terang untuk bagian sebelah kiri, sedangkan bagian kanan yang lebih gelap.



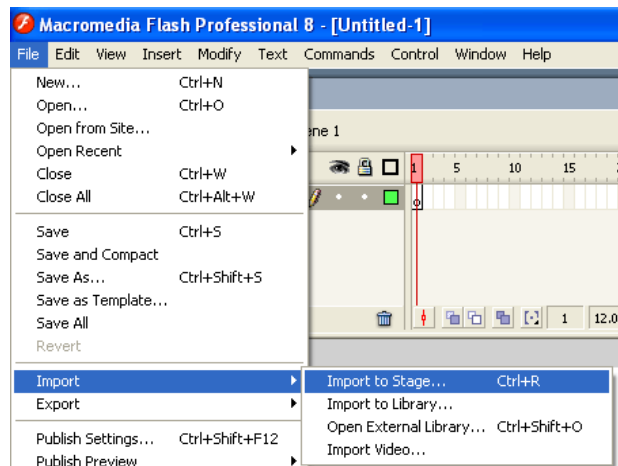
Untuk mengedit gradasi pilih **Gradient Transform Tool** (). Klik dan *drag handle* yang muncul sesuai dengan arah yang diinginkan.




C. Mengimpor Gambar dan Mengolahnnya

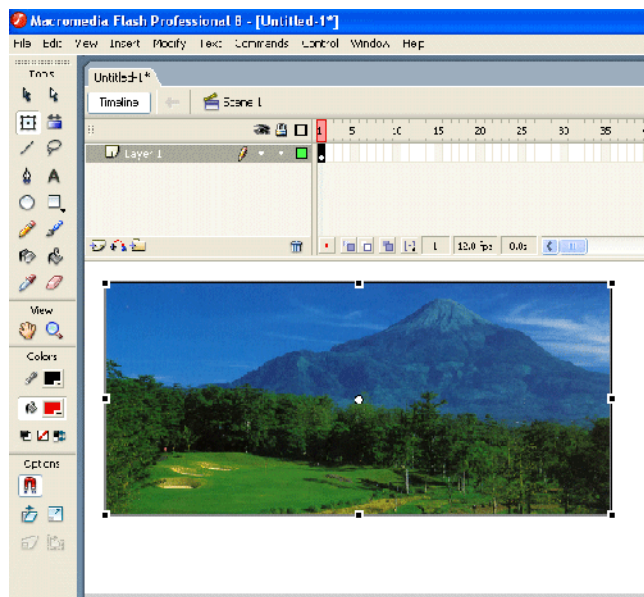
1. Mengimpor Gambar

Untuk memasukkan gambar dalam format *bitmap*, seperti misalnya foto, ke dalam *movie* dapat dilakukan dengan cara mengimpor gambar/foto tersebut. Pilih menu **File > Import > Import to Stage**, lalu cari letaknya direktori gambar yang akan di impor.




2. Memperbesar/memperkecil

Untuk memperbesar atau memperkecil ukuran gambar dapat dilakukan dengan menggunakan **Scale Tool** () pada *toolbar* disebelah kiri. Agar ukuran gambar tidak distorsi, tekan **Shift** pada *keyboard* pada saat memperbesar/memperkecil gambar.

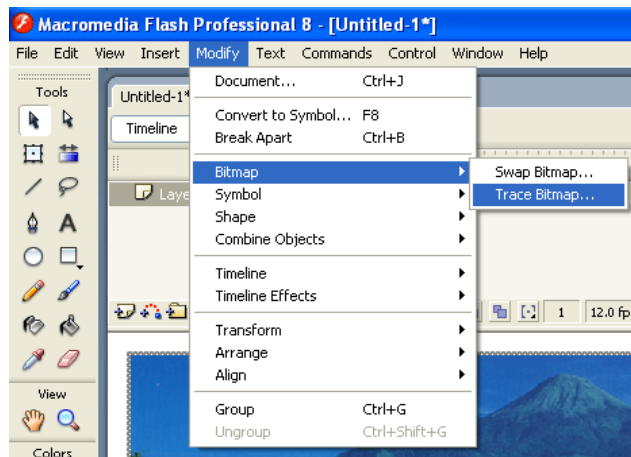


3. Mengubah Bitmap menjadi Vektor (Trace Bitmap)

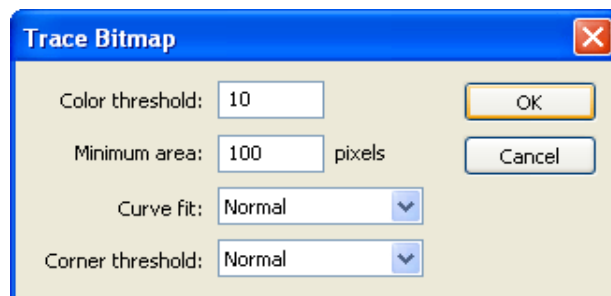
Dalam Flash terdapat fasilitas untuk mengubah gambar dalam format *bitmap* menjadi vektor, yaitu menu **Trace Bitmap**. Fasilitas ini berguna untuk mengurangi besarnya file karena penggunaan gambar *bitmap* dalam animasi. Namun tentunya kualitas gambar *bitmap* itu sendiri akan mengalami penurunan.

Untuk mengaplikasi **Trace Bitmap** pada gambar/foto yang telah kita impor, sebelumnya pilih/seleksi terlebih dulu gambarnya menggunakan **Selection Tool** () pada *toolbar*.

Kemudian pilih menu **Modify > Bitmap > Trace Bitmap**

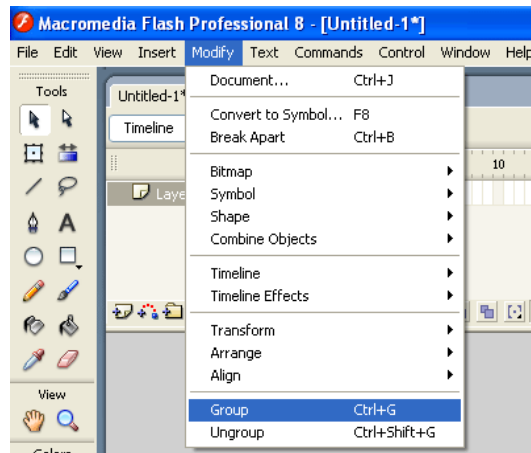


Setelah muncul kotak dialog *Trace Bitmap*, masukkan angka pada kolom *Color Threshold* dan *Minimum Area*. Semakin besar angka yang dimasukkan semakin besar pula file yang dikompres. Namun sebaiknya



tidak memasukkan angka lebih kecil dari 10 (sepuluh) karena pengaruhnya pada pengurangan besarnya file sebagai tujuan utama *Trace Bitmap* akan sangat kecil. Bahkan pada beberapa komputer (dengan spesifikasi rendah) akan mengakibatkan *hang*, karena komputer dipaksa bekerja terlalu keras untuk menguraikan gambar tersebut.

Setelah proses *Tracing Bitmap* selesai, pilih menu **Modify > Group**, agar gambar yang sudah di-*trace* tersebut terkumpul sebagai satu *image*.



4. Pengolahan Gambar lebih lanjut

Untuk mendapatkan gambar dengan hasil olahan lebih lanjut, disarankan untuk menggunakan *software* lain yang memang dikhususkan untuk mengolah gambar/foto, seperti; **Macromedia Fireworks**, **Adobe Photoshop** atau **Corel Photopaint**. Flash digunakan pada saat gambar tersebut telah siap untuk dianimasikan.

Kegiatan Belajar 4

MEMBUAT ANIMASI OBJEK BERGERAK

TUJUAN


Setelah mengikuti kegiatan belajar ini, Anda diharapkan dapat membuat:

- Animasi objek bergerak dengan pergeseran tempat
- Animasi objek bergerak membesar atau mengecil
- Animasi objek bergerak dengan berputar
- Animasi perubahan bentuk


URAIAN MATERI

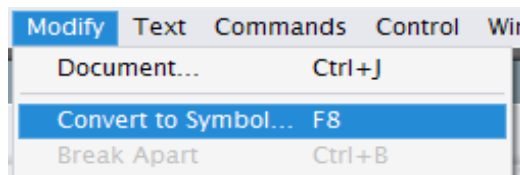
A. Animasi Gerak dengan Pergeseran Tempat

Untuk membuat animasi sebuah objek yang dapat bergerak/ bergeser dari suatu tempat ke tempat lain (ke samping, ke atas, ke bawah dan sebagainya) langkah-langkahnya sebagai berikut:

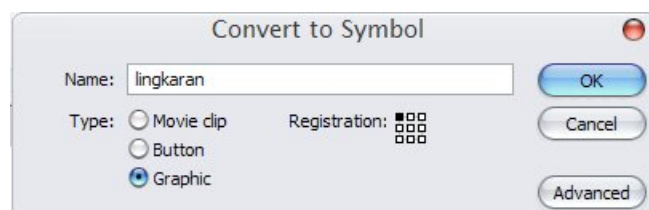
1. Setelah membuat file baru, pilih **Oval tool** () pada *toolbar* (atau tool yang lain sesuai bentuk objek yang akan dibuat).
2. Buat sebuah lingkaran pada layar kerja.



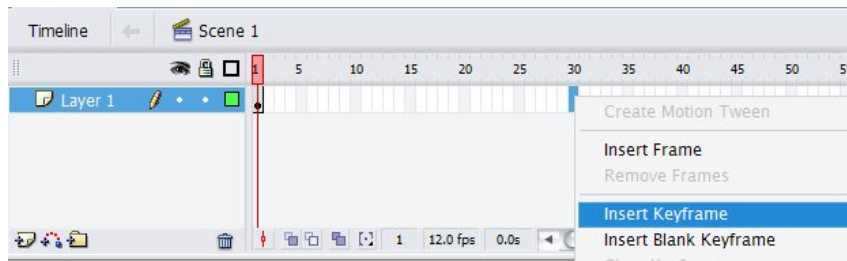
3. Pilih **Selection tool** (), kemudian *double*-klik pada lingkaran untuk mengaktifkan lingkaran.
4. Pilih **Modify > Convert to symbol**



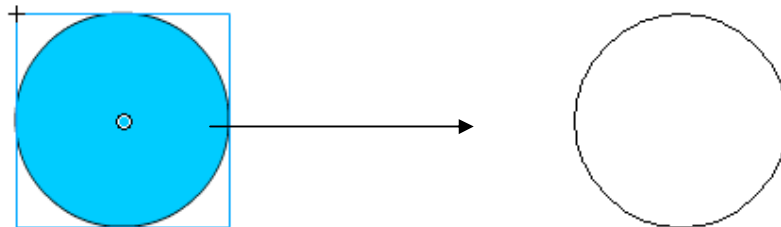
5. Pada kotak dialog yang tampil isikan seperti berikut:



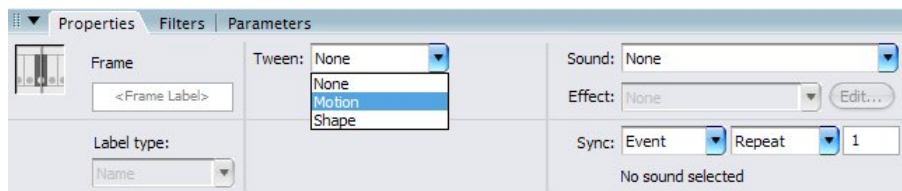
6. Pilih OK
7. Klik mouse di *frame* 30 pada **Timeline**, kemudian pilih **Insert > Timeline > Keyframe** atau Klik kanan *mouse* pilih **Insert Keyframe**.



8. Klik *mouse* pada lingkaran, kemudian geser lingkaran ke sembarang tempat (sebagai contoh di sini digeser ke arah kanan)

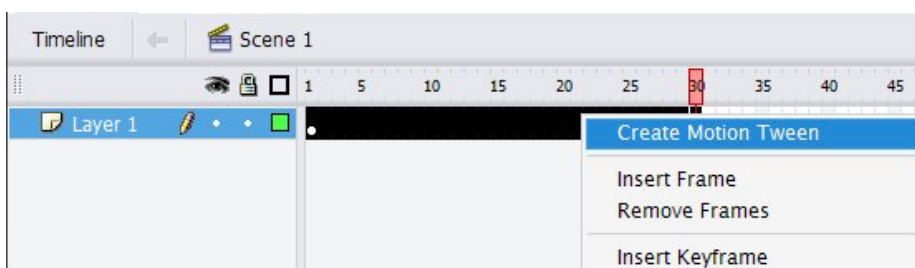


9. Blok pada **Timeline** dari *frame* 1 hingga *frame* 30.
10. Pilih jendela **Properties**, pada pilihan **Tween** pilih **Motion**.



Atau

Klik kanan *mouse* pada **Timeline** pilih **Create Motion tween**



Sekarang coba jalankan animasinya dengan cara pilih **Control > Play** atau tekan **Enter** pada *keyboard*

Catatan :


Anda dapat merubah gerakan awal dan akhir dengan cara:

Klik mouse pada frame 1 (untuk awal gerakan) kemudian ubah letak lingkaran pada layar, dan klik mouse pada frame 30 (untuk akhir gerakan) kemudian ubah letak lingkaran.

Untuk mempercepat gerakan animasi geser keyframe akhir ke kiri (<30) dan untuk memperlambat geser ke kanan (>30).

B. Animasi Gerak dengan Pembesaran atau Pengecilan Bentuk

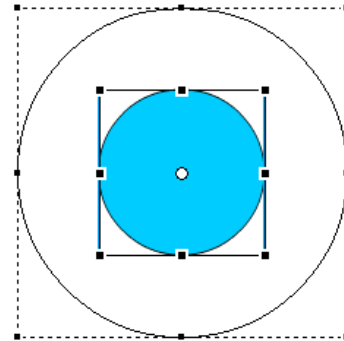
Untuk membuat animasi gerak dengan pembesaran atau pengecilan bentuk, lakukan langkah yang sama dengan pembuatan animasi pergeseran tempat hingga langkah ke 10.

- Kemudian klik frame 30 pada **Timeline**.
- Pilih **Free Transform Tool** (), arahkan kursor ke salah satu titik sudut yang muncul di gambar lingkaran. Sambil menekan tombol **Shift** pada *keyboard*, Klik *mouse* pada titik tersebut dan geser ke arah luar hingga lingkaran membesar. Kemudian lepaskan *mouse*.

Jalankan animasi dengan menekan tombol **Enter**.


Catatan:

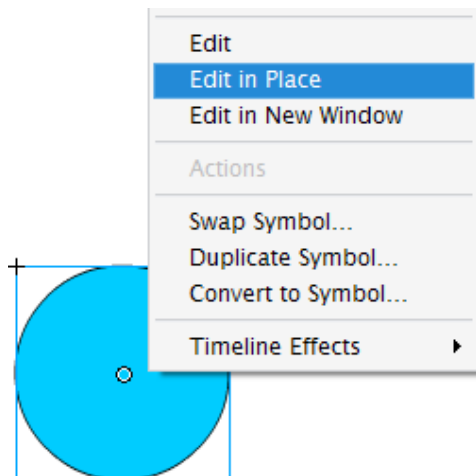
Untuk membuat objek mengecil, saat menggeser sebuah titik pada lingkaran arahkan ke dalam hingga lingkaran mengecil.



C. Animasi Gerak dengan berputar

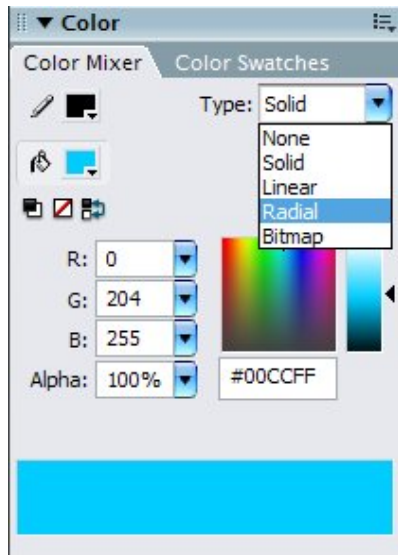
Untuk membuat animasi gerak dengan berputar, lakukan langkah yang sama dengan pembuatan animasi pergeseran tempat hingga langkah ke 10.

- Pilih **Selection tool** (), kemudian *double*-klik pada lingkaran atau klik kanan *mouse* pada lingkaran, pilih **Edit in Place**.



- Pilih **Paint Bucket Tool** ()
- Pilih **Window > Color Mixer**

- Pada jendela **Color Mixer** pilih **Radial** pada pilihan **Type**

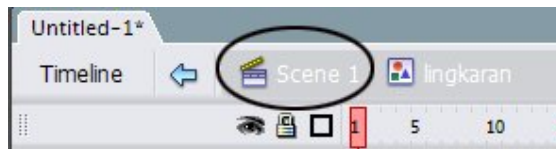


- Kemudian arahkan kursor ke lingkaran (jangan ditengah-tengah) dan klik *mouse*.

Catatan:

Langkah di atas bertujuan agar saat lingkaran diputar terlihat gerakkannya.

- Tutup jendela lingkaran dan kembali ke jendela **Scene 1** dengan cara klik pada tab **Scene 1**.



- Kemudian klik *frame* 30 pada **Timeline**.
- Pilih **Modify > Transform > Rotate and Scale**
- Pada jendela **Scale and Rotate** isi kolom **Rotate** dengan 180 (angka ini menunjukkan berapa derajat objek akan berputar)
- Pilih OK

Jalankan animasi

Catatan:

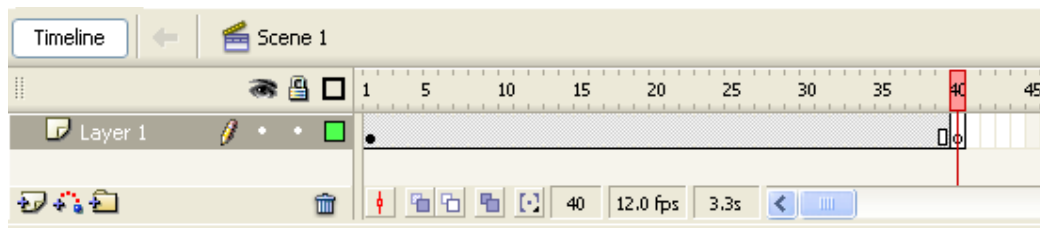
*Untuk membuat animasi yang dapat bergerak berputar sambil membesar atau mengecil, Anda dapat mengisikan nilai **Scale dan Rotate** secara bersamaan pada jendela **Scale and Rotate**.*

D. Animasi Perubahan Bentuk

- Buat sebuah file baru.
- Dengan menggunakan **Oval Tool** () buatlah sebuah bentuk *oval*.



- Klik di *frame* 40 pada *timeline*, klik kanan *mouse* pilih **Insert Blank Keyframe**.



- Di posisi frame ke-40, buatlah sebuah persegi.



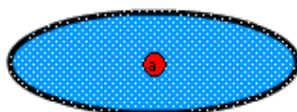
- Klik *mouse* pada bagian tengah *timeline*, pilih jendela **Properties**, pada opsi **Tween** pilih **Shape**.
- Jalankan animasi.

Untuk memperoleh animasi yang gerakannya lebih teratur, dapat digunakan **Shape Hints**. Sebagai contoh dapat dipraktekkan pada animasi yang baru saja kita buat.

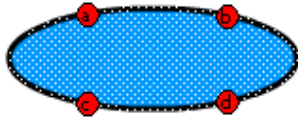
- Klik *mouse* pada *frame* pertama.



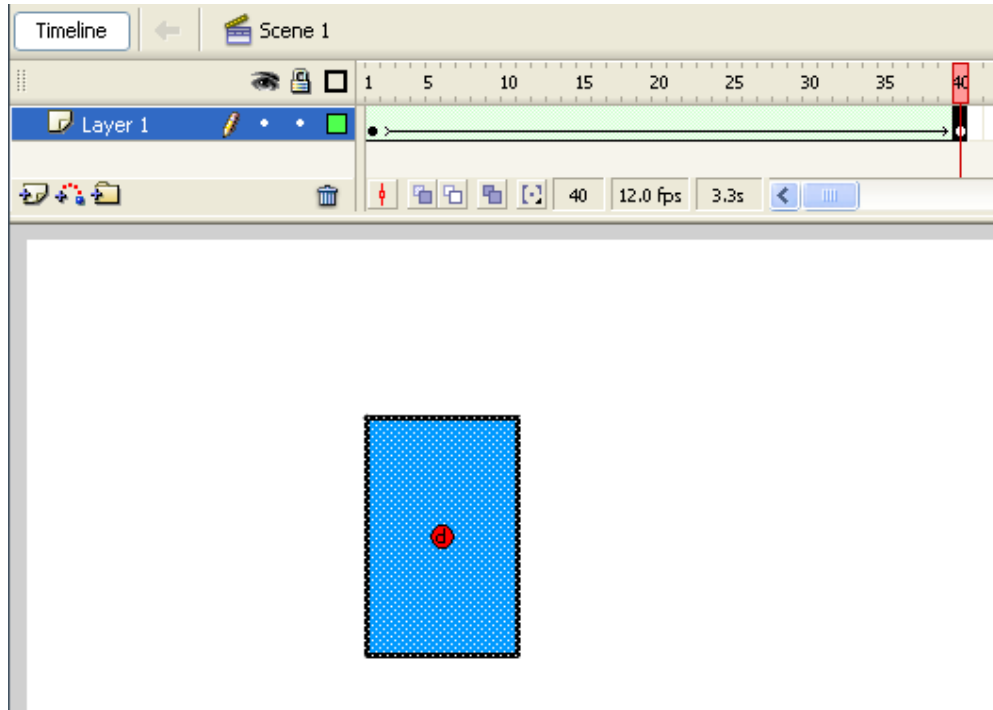
- Pilih **Modify > Shape > Add Shape Hint**, akan muncul bulatan kecil berwarna merah.



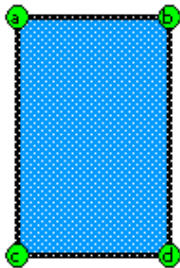
- Ulangi sebanyak tiga kali kemudian *drag* masing- masing titik a, b, c, d sesuai gambar.



- Klik *mouse* pada *frame* terakhir.



- Pindahkan masing-masing titik a, b, c dan d, sesuai gambar. Titik akan berubah menjadi hijau.



- Klik kembali *mouse* pada frame pertama. Dapat dilihat bahwa titik berubah menjadi kuning, artinya, **Shape Hint** telah berhasil.



- Jalankan animasi.

Kegiatan Belajar 5

MEMBUAT ANIMASI TEKS BERUBAH-UBAH WARNANYA

TUJUAN

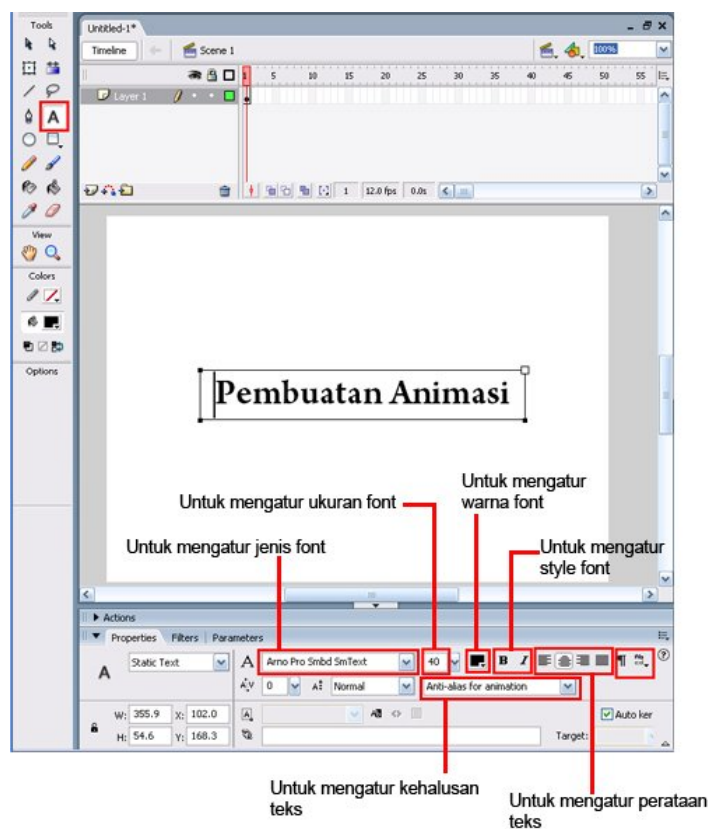
Setelah mengikuti kegiatan belajar ini, Anda diharapkan dapat:

- Menggunakan teks pada flash
- Mengkonvert teks menjadi vektor
- Membuat animasi teks berubah-ubah warnanya

URAIAN MATERI

A. Menggunakan Teks

Untuk menambahkan teks ke dalam *stage* pilih **Text Tool** (**A**) pada *toolbar* kemudian klik pada *stage*. Sebuah kotak kosong akan muncul. Untuk mengubah jenis, ukuran serta warna *font*, gunakan jendela **Properties** di bagian bawah layar.

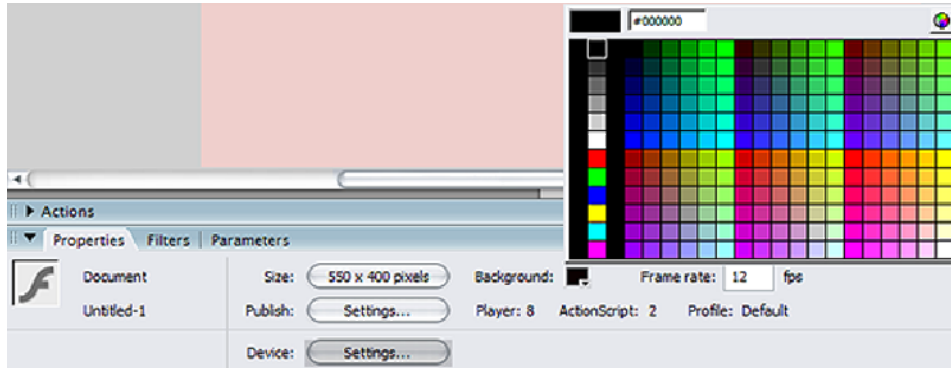



B. Animasi Teks berubah-ubah Warna

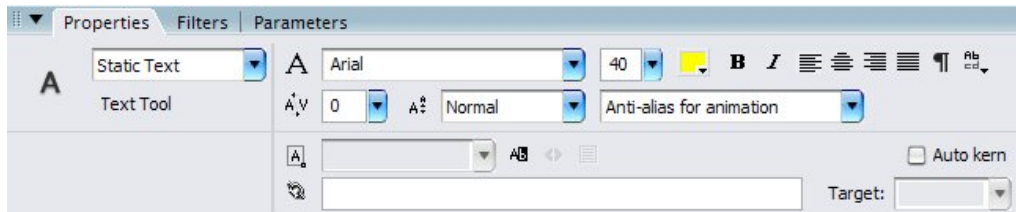
Untuk sebuah judul program terkadang perlu dibuat menarik dengan cara membuat teks pada judul tersebut bergerak atau berubah-ubah warnanya.

Dengan **Flash 8** membuat animasi tersebut bukanlah hal yang sulit.

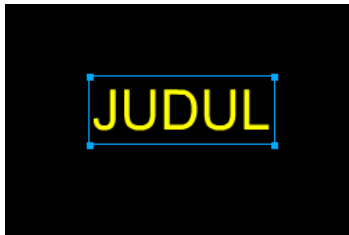
- Pertama buat file baru, melalui jendela **Properties** ubah warna *background* menjadi hitam.



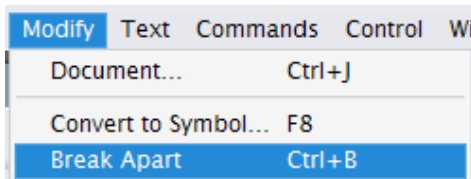
- Pilih **Text Tool** ()
- Pada jendela **Properties**, atur : *Static Text*, Arial, 40 warna Kuning, *Anti-alias for animation* (lihat gambar).



- Klik *mouse* pada *stage*, ketikkan JUDUL (judul program).

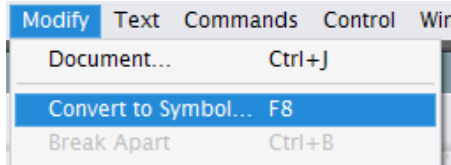


- Atur posisi agar di tengah layar kerja.
- Pilih **Modify > Break Apart** atau tekan CTRL + B

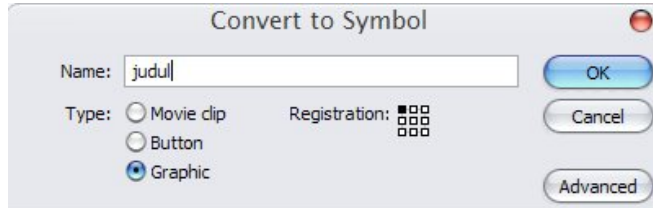


- Pilih **Modify > Break Apart**

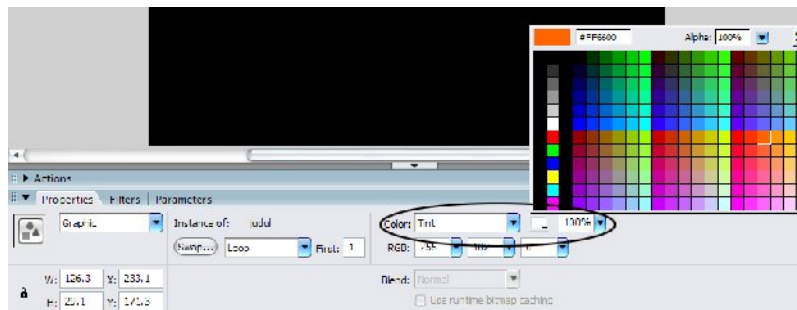
- Pilih **Modify > Convert to Symbol**



- Pada jendela **Convert to Symbol**, beri nama **judul**, pilih **Graphic**, pilih **OK**



- Klik di *frame 15* pada **Timeline**, Klik kanan *mouse* **Insert Keyframe**.
- Klik di *frame 30* pada **Timeline**, Klik kanan *mouse* **Insert Keyframe**.
- Klik di *frame 15* pada **Timeline**
- Klik *mouse* pada teks **JUDUL**
- Pada jendela **Properties**, pilih **Color > Tint**, atur warna ke **Jingga** (atau yang lain), kepekatan **100%**.



- Blok *frame 1* hingga *30*, Klik kanan *mouse* pada *timeline* Pilih **Create Motion Tween**.
- Jalankan animasi.

Kegiatan Belajar 6

MEMBUAT ANIMASI DENGAN MASKING DAN PATH

TUJUAN

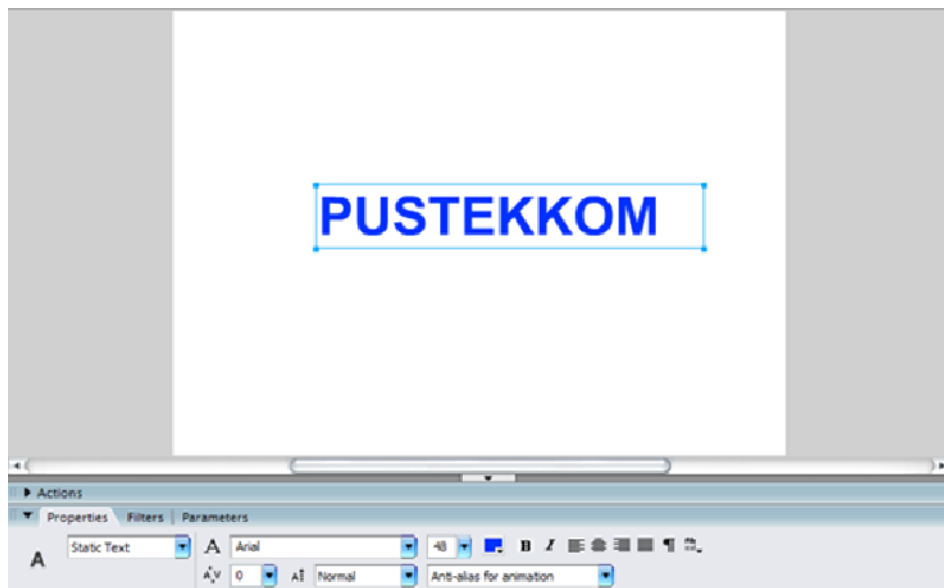
Setelah mengikuti kegiatan belajar ini, Anda diharapkan dapat:

- Membuat animasi dengan masking
- Membuat animasi mengikuti alur/guideline

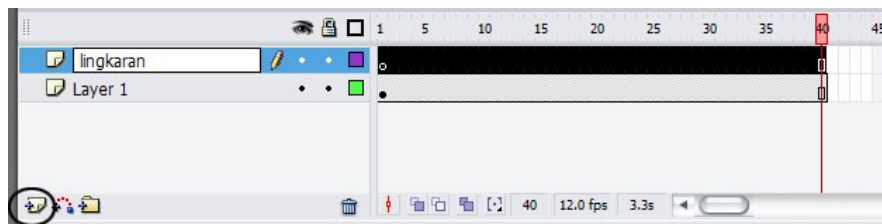
URAIAN MATERI

A. Animasi Masking

- Buat sebuah file baru.
- Ketikkan teks Pustekkom pada *stage*. *Font*: Arial, size: 48, *Color*: Biru. Atur agar letaknya di tengah *stage*.



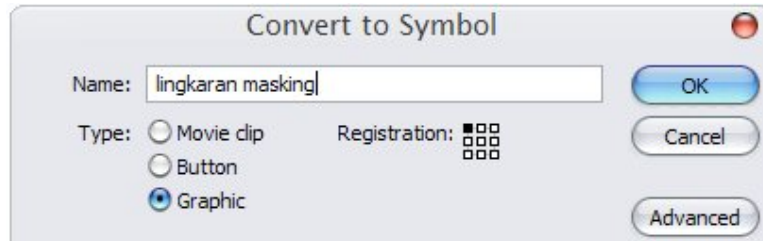
- Klik di frame 40 pada *timeline*, klik kanan *mouse* pilih **Insert Frame**.
- Insert layer pada jendela **Timeline**, beri nama lingkaran.




- Buat sebuah lingkaran pada *stage*, ukuran lebih besar dari tinggi teks, warna bebas.

PUSTEKKOM

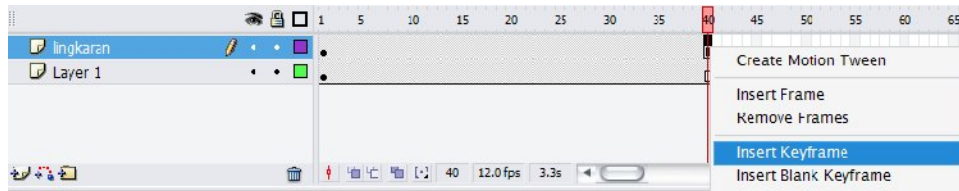
- Klik *mouse* di *frame* 1 pada **Timeline**.
- Pilih **Modify > Convert to Symbol**.
- Beri nama **lingkaran masking**, pilih **Graphic**, pilih **OK**.




- Dengan menggunakan **Selection tool** () atur gambar lingkaran kesamping kiri teks.



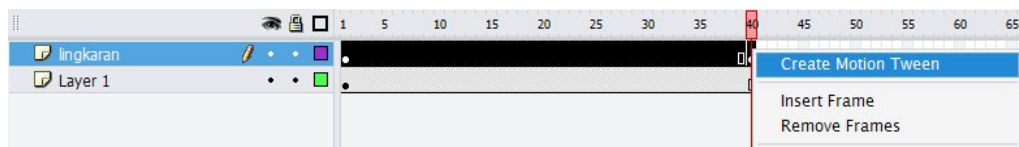
- Klik di *frame* 40 pada layer lingkaran, klik kanan *mouse* pilih **Insert keyframe**.



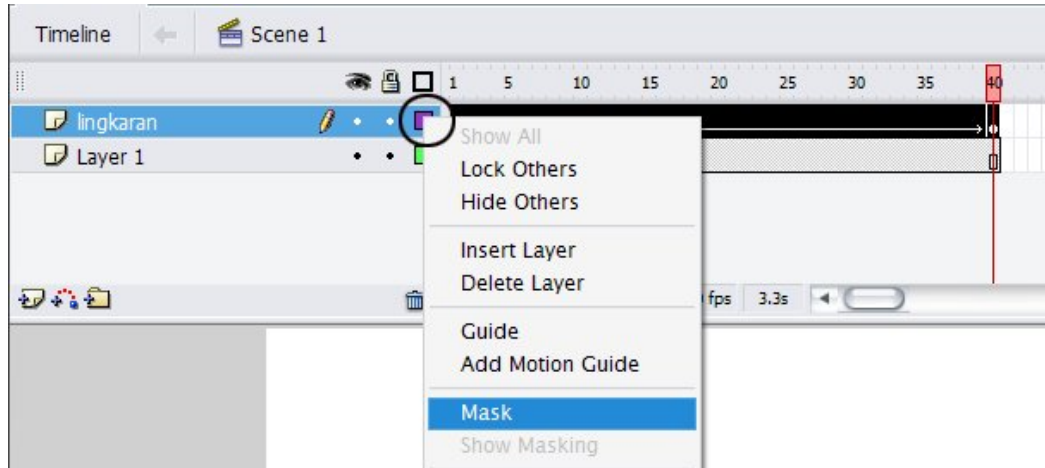
- Dengan menggunakan **Selection tool** () atur gambar lingkaran kesamping kanan teks.



- Blok dari *frame* 1 hingga 40 pada layer lingkaran, klik kanan *mouse* pilih **Create Motion Tween**.



- Pilih kotak kecil pada layer lingkaran, Klik kanan *mouse* pilih **Mask**.

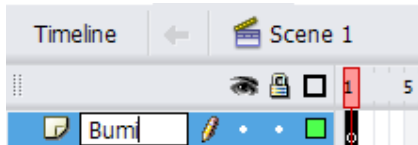


- Jalankan animasi.

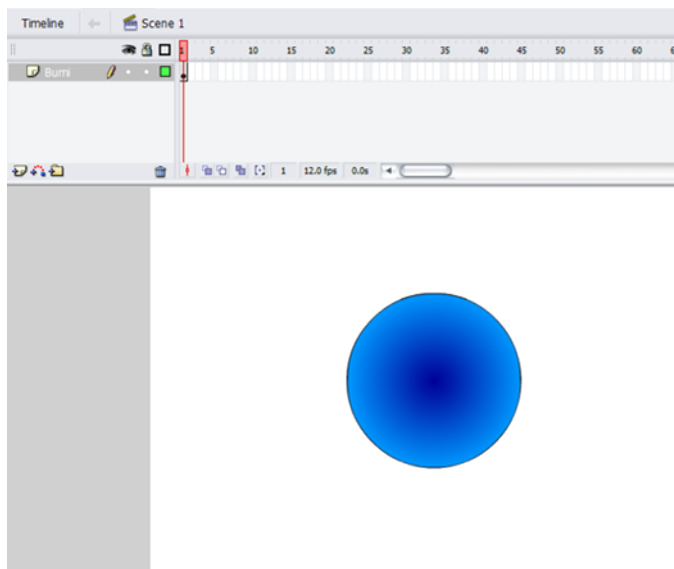
B. Animasi Gerak dengan Mengikuti alur (Guideline)

Untuk membuat animasi sebuah objek yang dapat bergerak mengikuti sebuah alur atau *guide*, langkah-langkahnya sebagai berikut.

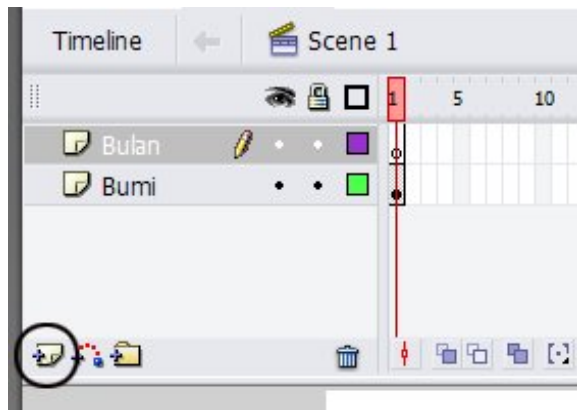
- Buat File baru
- Ubah nama layer 1 menjadi Bumi



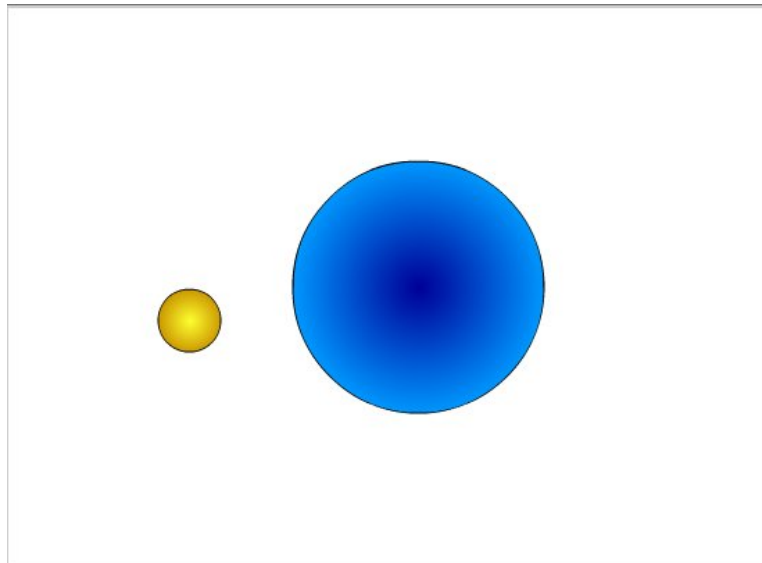
- Buat sebuah lingkaran yang cukup besar di tengah-tengah *stage*. (Apabila mempunyai gambar *globe*/bumi dapat digunakan dengan cara *Import*)



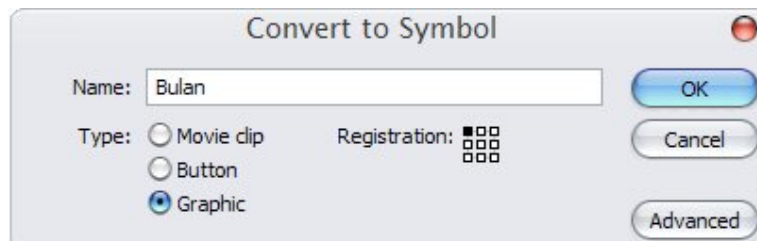
- Tambahkan layer baru pada **Timeline**, dengan cara mengklik *mouse* pada ikon **Insert layer** beri nama Bulan.



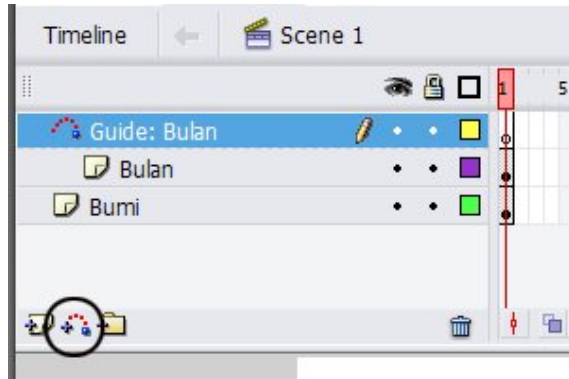
- Buat lingkaran yang lebih kecil dari lingkaran bumi.



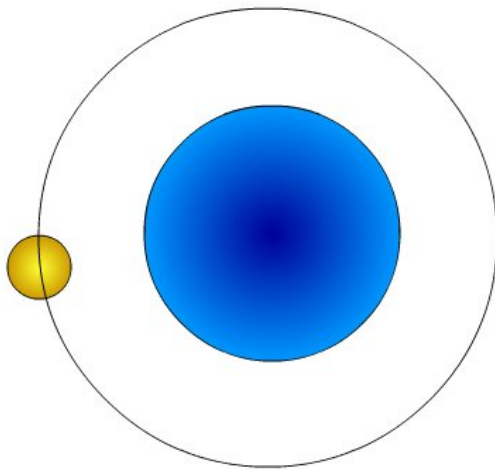
- Klik kanan *mouse* pada lingkaran bulan pilih **Convert to Symbol**, beri nama Bulan pilih **Graphic**, pilih **OK**




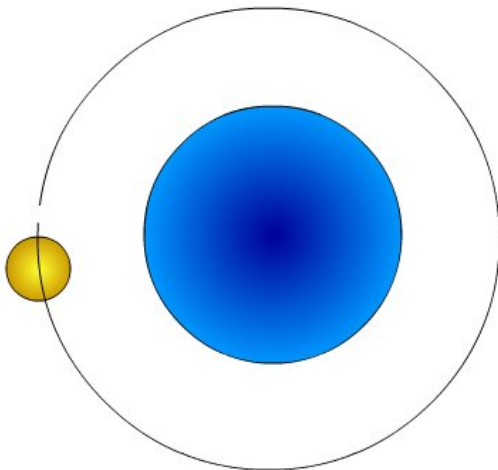
- Pilih ikon **Add Motion Guide** pada jendela **Timeline**



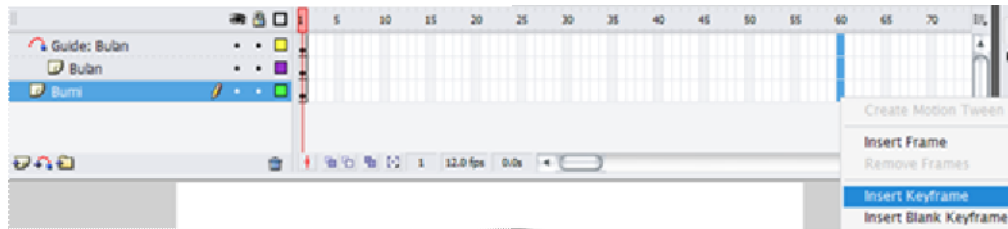
- Buat sebuah lingkaran kosong (tanpa *Fill*) dan atur posisinya seperti di bawah ini.




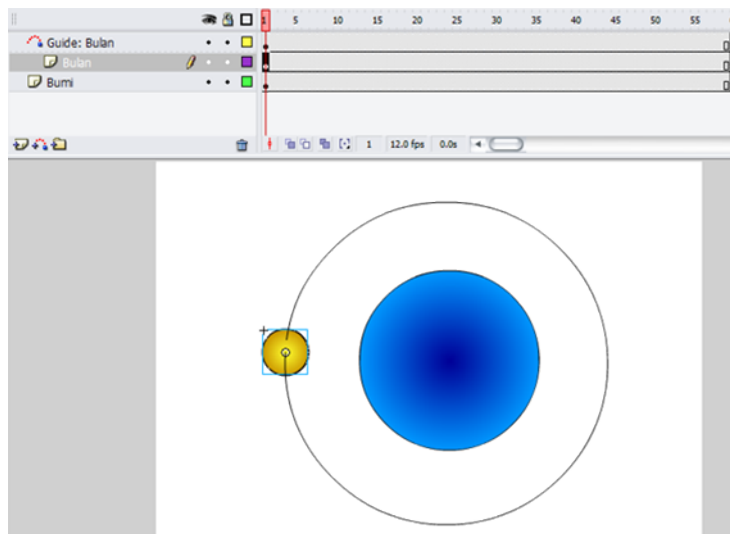
- Dengan bantuan **Eraser Tool** () hapus sebagian lingkaran tadi hingga terputus.




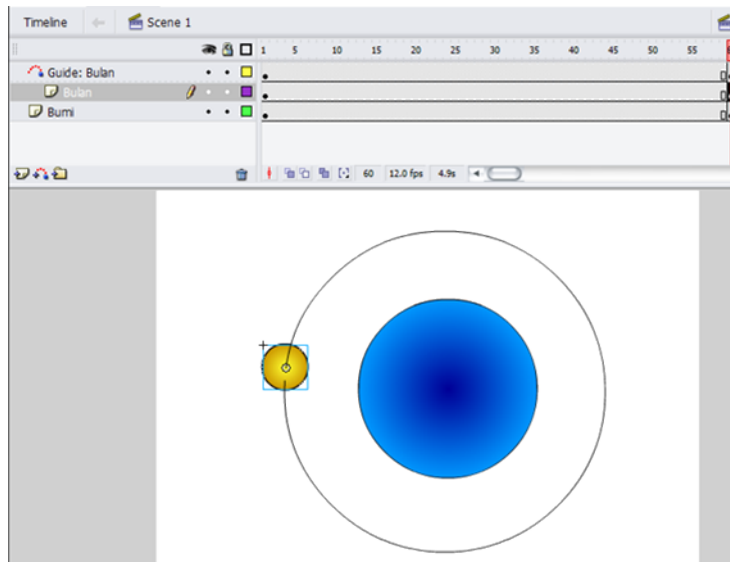
- Klik kanan *mouse* di *frame* 60 pilih **Insert Keyframe** (untuk ketiga layer)



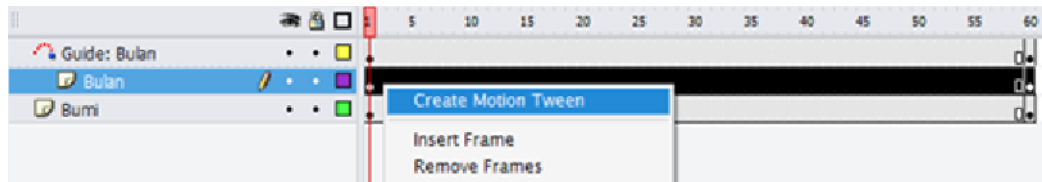
- Pilih *frame* 1 pada layer Bulan, dengan menggunakan **Selection tool** () atur lingkaran bulan hingga titik tengahnya pada posisi awal lingkaran *guide* bulan.



- Pilih *frame* 60 pada layer Bulan, dengan menggunakan **Selection tool** () atur lingkaran bulan hingga titik tengahnya pada posisi akhir lingkaran *guide* bulan.

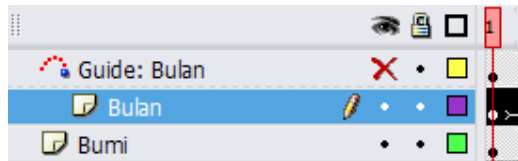


- Blok *frame* 1 hingga 60 pada *layer* bulan, klik kanan *mouse* pilih **Create Motion Tween**.



Jalankan animasi.

- Untuk menghilangkan garis *guideline*, klik ikon mata pada *layer Guideline* bulan.



Jalankan animasi

Kegiatan Belajar 7

MEMBERI SUARA PADA ANIMASI

TUJUAN

Setelah mengikuti kegiatan belajar ini, Anda diharapkan dapat:

- Mengimpor suara
- Memasukan suara pada animasi

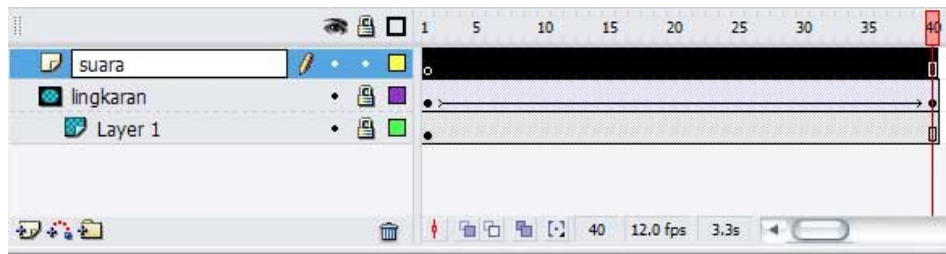
URAIAN MATERI

A. Mengimpor Suara

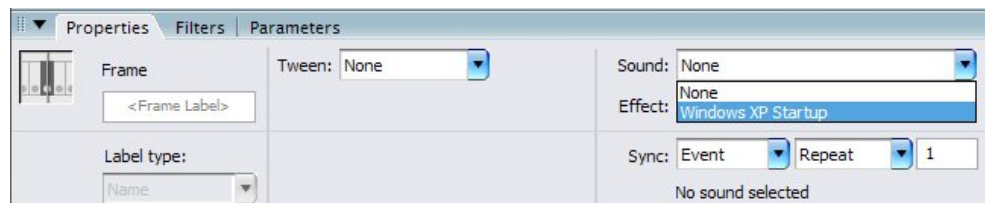
- Buka file animasi masking (ini hanya untuk mempercepat tutorial)
- Pilih **File > Import > Import to Library**
- Pilih file suara yang akan digunakan (pada tutorial ini kita akan menggunakan file suara yang terdapat di direktori **C > Windows > Media > Windows XP Startup**)

B. Mamasukan Suara pada Animasi

- Buat layer baru pada **Timeline**, beri nama suara.



- Klik *mouse* di *frame 1* pada *layer* suara.
- Pilih jendela **Properties**, pada kolom suara pilih **Windows XP Starup**



- Jalankan animasi
- Simpan File

Catatan:

Apabila suara yang digunakan waktunya lebih pendek dari pada animasinya, Anda dapat mengubah kolom **Repeat** ke **Loop** atau mengubah **nilai Repeat lebih besar dari 1**.

Kegiatan Belajar 8

MEMBUAT TOMBOL KONTROL (PLAY DAN STOP) UNTUK ANIMASI

TUJUAN

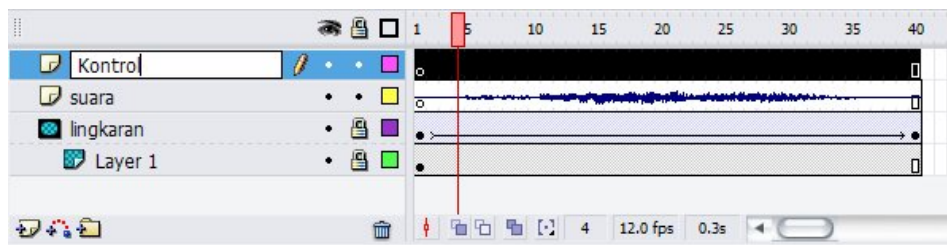
Setelah mengikuti kegiatan belajar ini, Anda diharapkan dapat:

- Membuat tombol
- Memberi action pada tombol

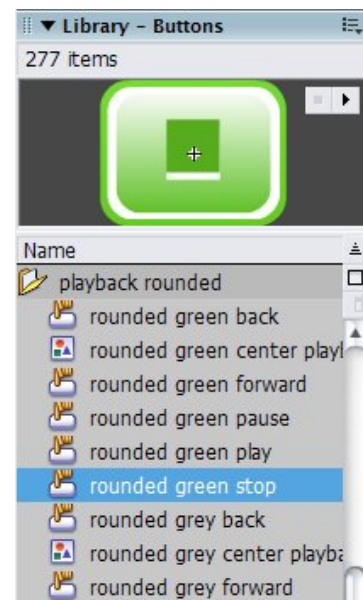
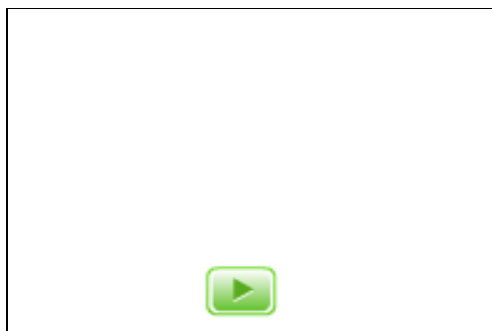
URAIAN MATERI

A. Membuat Tombol

- Buka file animasi masking (ini hanya untuk mempercepat tutorial)
- Buat layer baru, beri nama Kontrol.



- Pilih **Window > Common Libraries > Buttons**
- Pada jendela **Library – Buttons**, pilih **Playback rounded > rounded green play** Klik mouse dan geser gambar tombol yang muncul di stage. Atur letaknya pada bagian bawah stage.




- Pada jendela **Library – Buttons**, pilih **Playback rounded > rounded green stop**.

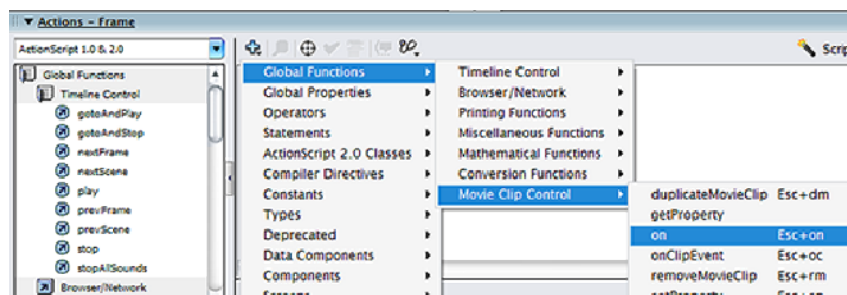
- Klik *mouse* dan geser gambar tombol yang muncul ke layar. Atur letaknya di samping tombol *play*.



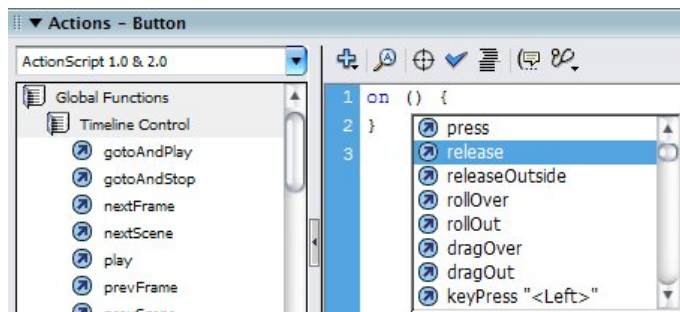
B. Memberi perintah action pada tombol.

1. Memberi perintah action play pada tombol play

- Klik gambar tombol *play* pada stage.
- Pilih jendela **Actions** yang terdapat di bawah layar, atau pilih **window > Actions**.
- Pada jendela **Actions** pilih ikon  > **Global Functions > Movie Clip Control**
> **on**

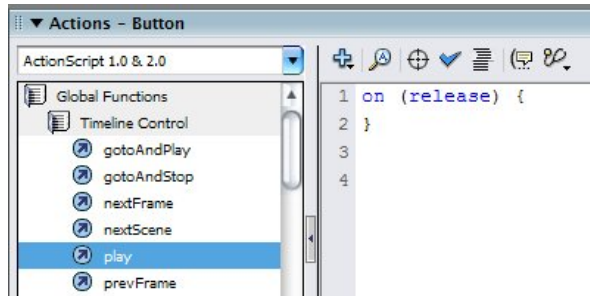


- Pilih **release** pada menu pilihan yang muncul.

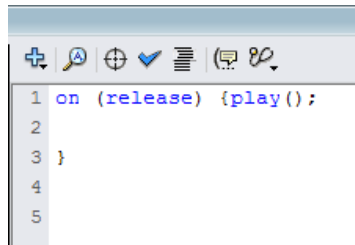


- Klik *mouse* di tengah tanda kurung kurawal pada jendela actions.

- Double klik pada pilihan **play**

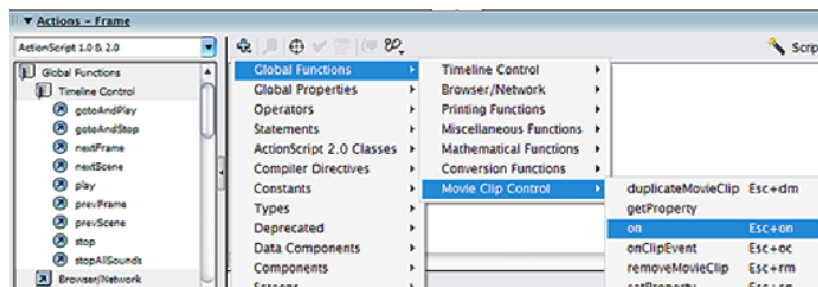


- Sehingga *script* pada jendela **Actions** tampak seperti di bawah ini.

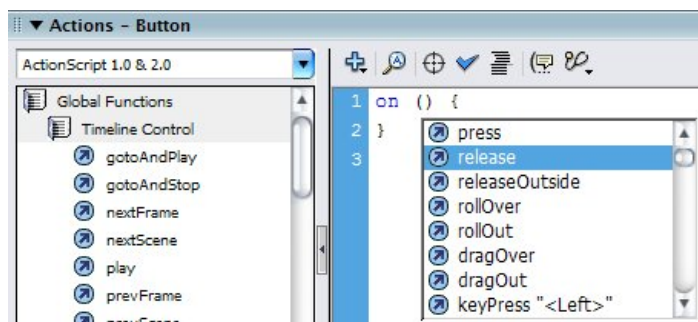


2. Memberi perintah action stop pada tombol stop

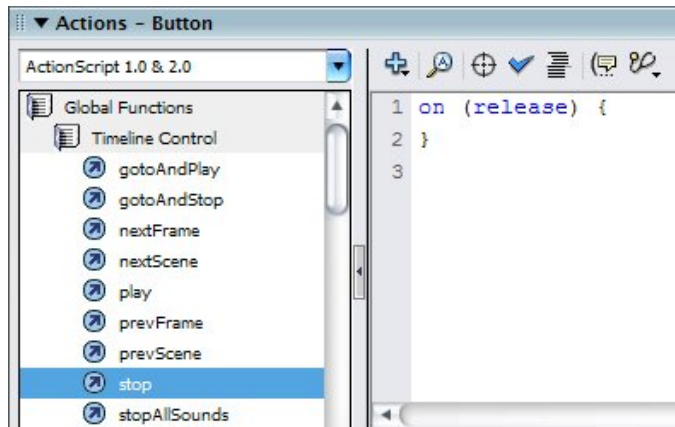
- Klik gambar tombol *stop* pada stage.
- Pada jendela **Actions** pilih ikon  > **Global Functions** > **Movie Clip Control** > **on**



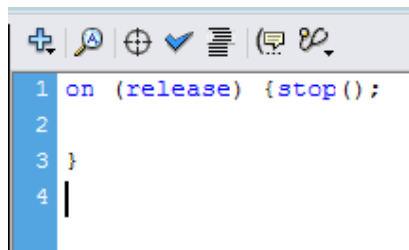
- Pilih **release** pada menu pilihan yang muncul.



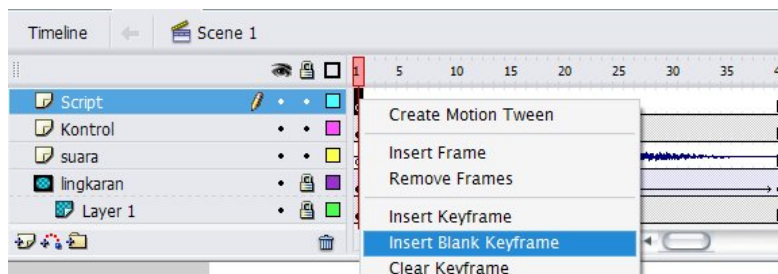
- Klik *mouse* di tengah tanda kurung kurawal pada jendela **Actions**.
- *Double-klik mouse* pada pilihan **stop**



- Sehingga *script* pada jendela **Actions** tampak seperti di bawah ini.



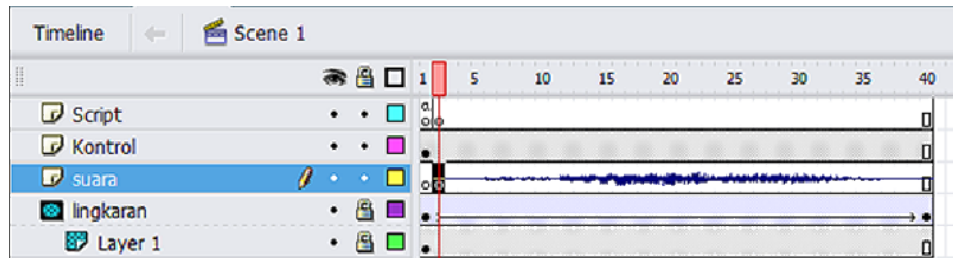
- Buat *layer* baru pada **Timeline** beri nama Script.
- Klik kanan *mouse* di frame1, *layer* Script, pilih **Insert Blank Keyframe**.



- Klik *mouse* di frame1, *layer* Script.
- Pada jendela **Action** ketikkan **stop () ;**



- Klik *mouse* di *frame1*, *layer* suara, dengan cara klik dan geser pindahkan titik (*keyframe*) 1 ke *frame 2*.



- Jalankan animasi dengan cara, Pilih **Control > Test Movie** atau tekan tombol **ctrl + Enter**
- Coba tekan tombol *play* dan *stop* bergantian.

Kegiatan Belajar 9

MEMBUAT ANIMASI SIKLUS HIDUP KUPU-KUPU

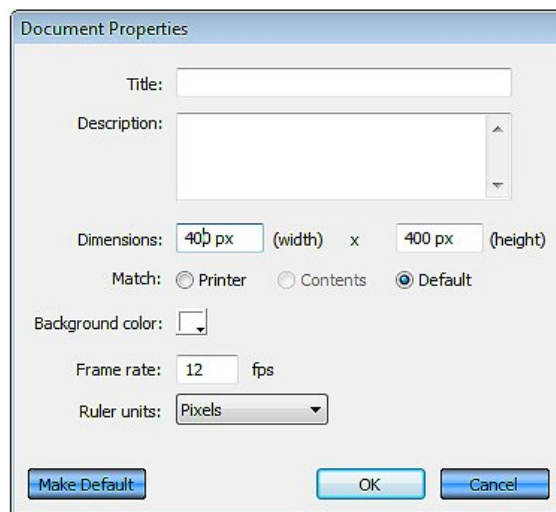
TUJUAN

Setelah mengikuti kegiatan belajar ini, Anda diharapkan dapat membuat animasi siklus hidup kupu-kupu dengan memanfaatkan tool pada Flash 8.

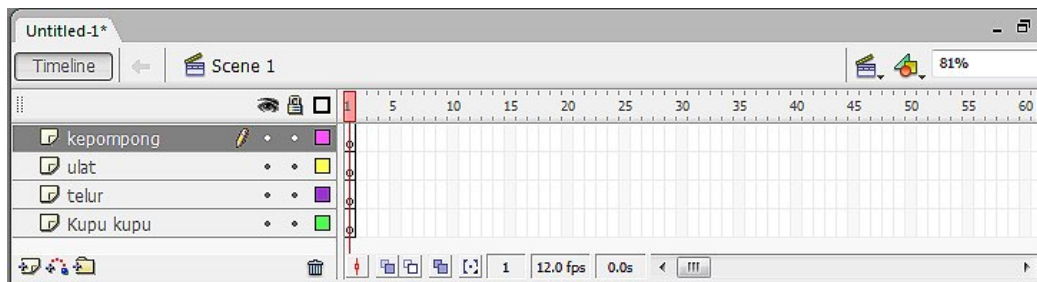
URAIAN MATERI

A. Menyiapkan File Baru

- Buat File baru dengan setting properties sebagai berikut.



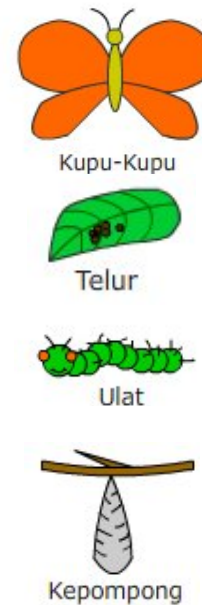
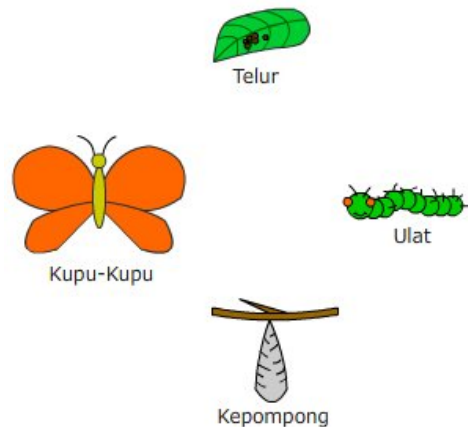
- Kemudian buat empat layer pada Timeline masing-masing dengan nama, kupu-kupu, telur, ulat dan kepompong.



B. Membuat Gambar

- Pada frame 1 layer kupu-kupu beri gambar kupu-kupu (Anda dapat mengimpor atau membuat gambar sendiri).
- Pada frame 1 layer telur beri gambar telur.
- Pada frame 1 layer ulat beri gambar ulat.
- Serta pada frame 1 layer kepompong beri gambar kepompong.

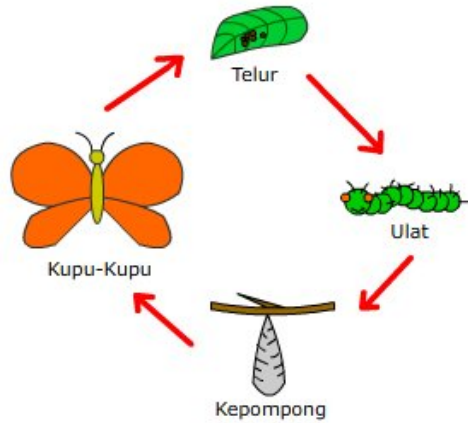
Kemudian atur agar posisi gambar sebagai berikut.



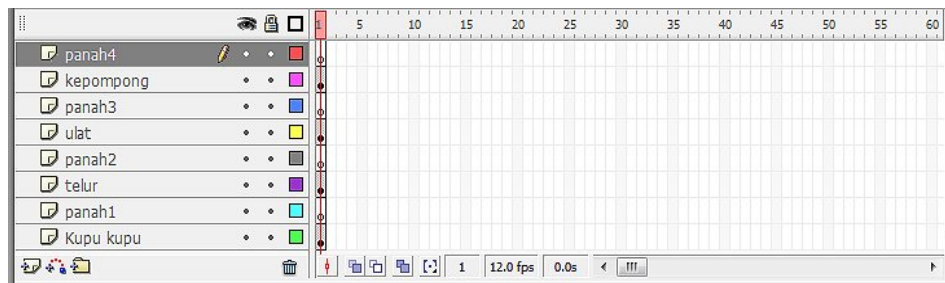
- Buat layer baru di antara layer kupu-kupu dan layer telur, beri nama panah1. Pada frame 1 nya beri gambar panah seperti berikut.
- Buat layer baru lagi di antara layer telur dan layer ulat, beri nama panah2. Pada frame 1 nya beri gambar panah seperti berikut.
- Buat layer baru lagi di antara layer ulat dan layer kepompong, beri nama panah3. Pada frame 1 nya beri gambar panah seperti berikut.
- Buat layer baru lagi di atas layer kepompong, beri nama panah4. Pada frame 1 nya beri gambar panah seperti berikut.



- Kemudian atur agar semua gambar posisinya sebagai berikut.

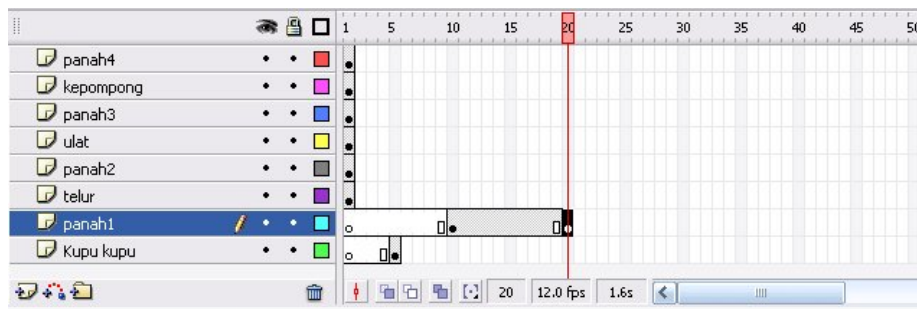


- Pastikan posisi urutan layer seperti pada gambar.



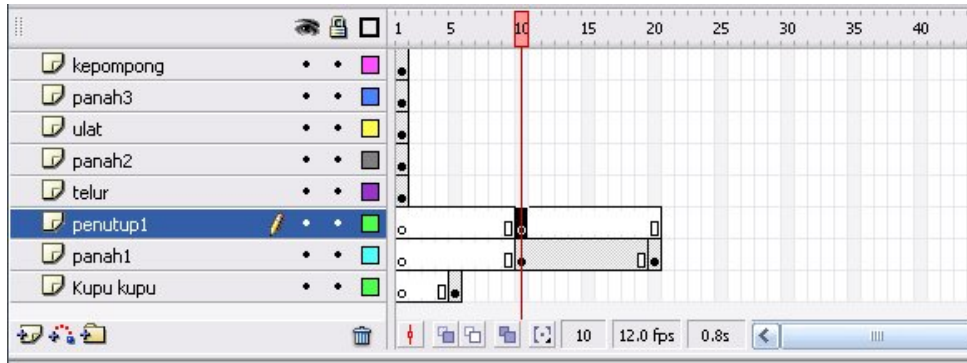
C. Mengatur Gerakan Animasi


- Geser frame 1 pada layer kupu-kupu ke frame 5.
- Geser frame 1 pada layer panah1 ke frame 10, dan pada frame 20 lakukan insert keyframe.

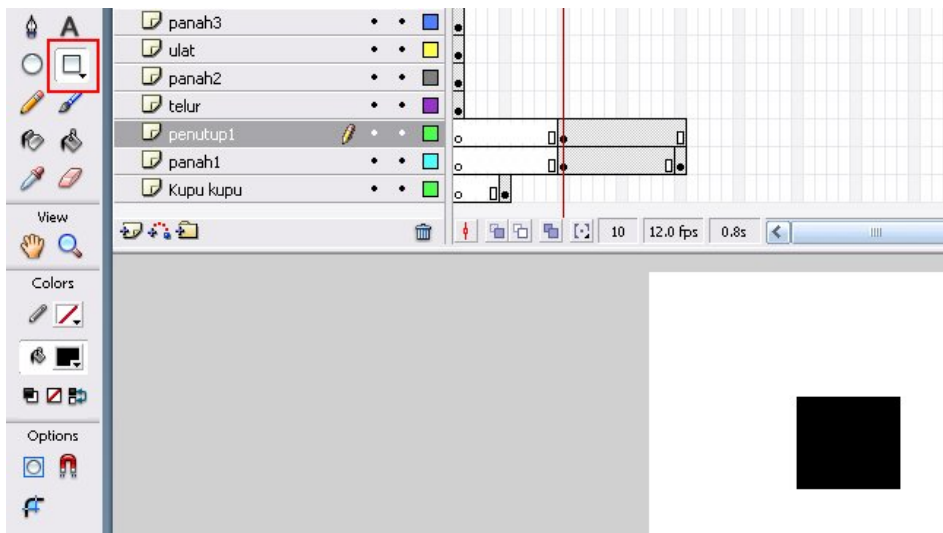


- Kemudian buat layer baru di atas layer panah1, beri nama penutup1.

- Pada frame 10 insert blank keyframe.




- Klik mouse pada frame 10 layer penutup1, dengan menggunakan **rectangle tool** (), buat sebuah kotak di stage dengan ukuran menutupi gambar panah1. Warna terserah Anda.



- Klik mouse dua kali pada gambar kotak, kemudian pilih **Modify > Convert to symbol**.
- Pada jendela dialog yang muncul, atur sebagai berikut.




- Pilih **OK**.
- Klik mouse pada frame 20 layer penutup1, insert keyframe.
- Klik mouse di frame 10 pada layer penutup1.

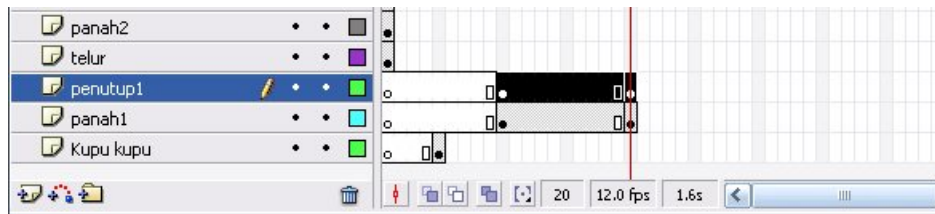
- Pilih **Free Transform Tool** (), Klik mouse pada gambar kotak, geser lingkaran putih kecil yang di tengah gambar ke pojok kiri bawah gambar.



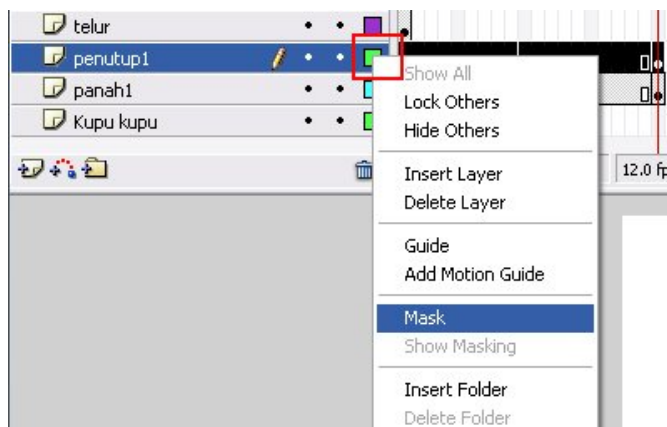
- Atur besarnya gambar kotak seperti pada gambar berikut.



- Klik mouse pada frame 20 layer penutup1.
- Pilih **Free Transform Tool** (), Klik mouse pada gambar kotak, geser lingkaran putih kecil yang di tengah gambar ke pojok kiri bawah gambar.
- Klik mouse pada frame 10 layer penutup1, tekan tombol shift, klik mouse pada frame 20 layer penutup1, lepas tombol shift.



- Pilih **Insert > Timeline > Create Motion Tween**.
- Klik kanan mouse pada kotak kecil di layer penutup1, pilih **Mask**.



Maka posisi pada layer akan berubah seperti berikut.



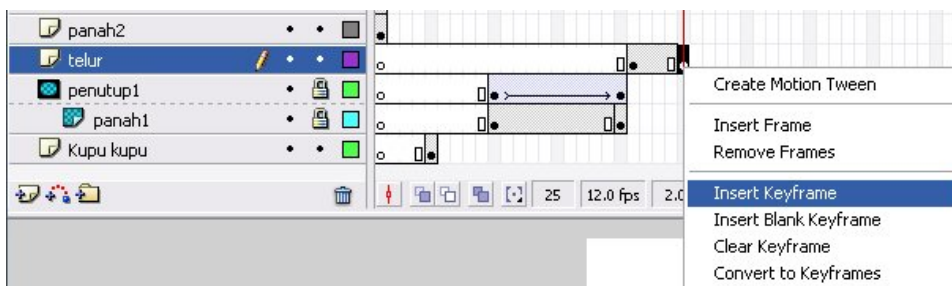
Apabila animasi dijalankan, maka panah1 akan muncul secara perlahan.

Setelah animasi panah1 berhasil, selanjutnya menganimasikan munculnya gambar telur secara dissolve.

- Geser frame 1 pada layer telur ke frame 21. Kemudian Klik mouse pada gambar telur, pilih **Modify > Convert to Symbol** (atau tekan tombol F8). Pada jendela dialog yang muncul atur sebagai berikut.



- Pilih **OK**.
- Klik kanan mouse di frame 25 pada layer telur, pilih **insert keyframe**.



- Klik mouse di frame 21 pada layer telur.
- Klik pada gambar telur di stage. Pada jendela properties pilih **color** pada posisi **Alpha** dengan **0%**.

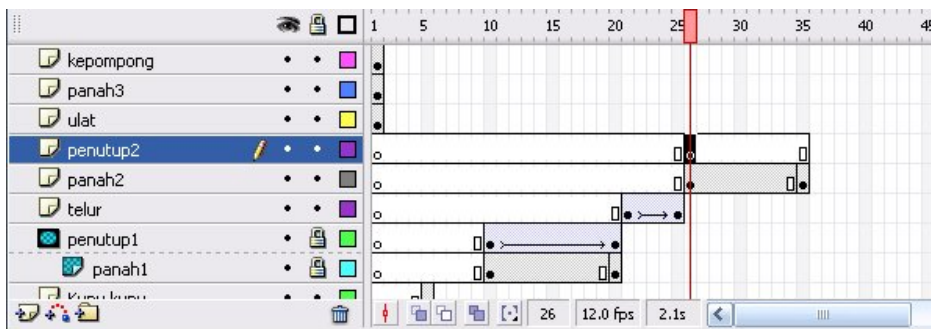


- Klik mouse di frame 21 pada layer telur, tekan tombol shift, klik mouse di frame 25 pada layer telur, lepas tombol shift.
- Pilih **Insert > Timeline > Create Motion Tween**.

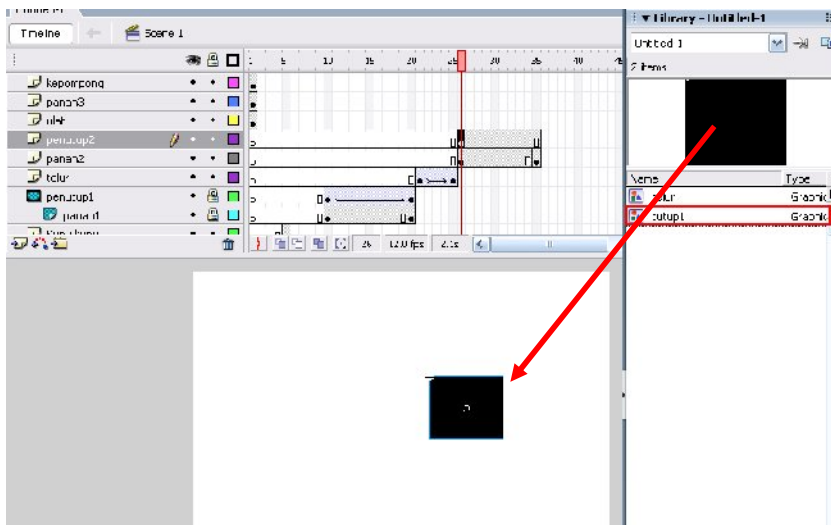
Apabila animasi dijalankan, maka akan muncul gambar kupu-kupu, garis panah, dan gambar telur secara disolve.

Selanjutnya Anda dapat menganimasikan panah2.


- Geser frame 1 pada layer panah2 ke frame 26, dan pada frame 36 lakukan **insert keyframe**.
- Kemudian buat layer baru di atas layer panah2, beri nama penutup2.
- Pada frame 26 insert blank keyframe.



- Dari jendela Library, pilih tutup1, klik dan geser hingga menutupi gambar panah2 pada stage.




- Klik mouse di frame 35 pada layer penutup2, Klik kanan mouse > **Insert Keyframe**.
- Klik mouse di frame 26 pada layer penutup2.

- Pilih **Free Transform Tool** (), Klik mouse pada gambar kotak, geser lingkaran putih kecil yang di tengah gambar ke pojok kiri atas gambar.



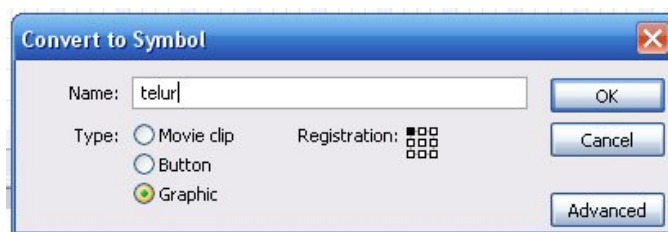
- Atur besarnya gambar kotak seperti pada gambar berikut.



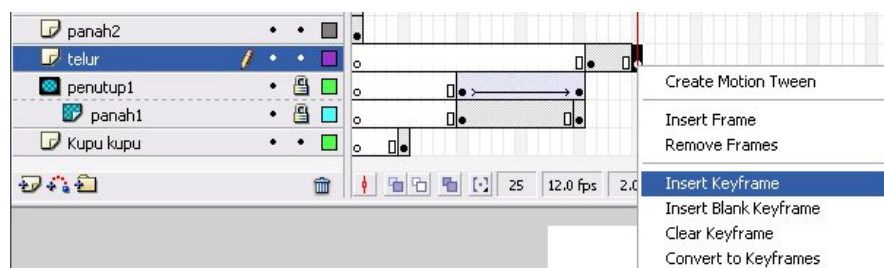
- Klik mouse di frame 35 pada layer penutup2.
- Pilih **Free Transform Tool** (), Klik mouse pada gambar kotak, geser lingkaran putih kecil yang di tengah gambar ke pojok kiri atas gambar.
- Klik mouse di frame 26 layer penutup2, tekan tombol shift, klik mouse pada frame 35 layer penutup2, lepas tombol shift.
- Pilih **Insert > Timeline > Create Motion Tween**.

Animasi panah2 sudah selesai, selanjutnya membuat animasi munculnya ulat.

- Geser frame 1 pada layer ulat ke frame 36. Kemudian Klik mouse pada gambar ulat, pilih **Modify > Convert to Symbol** (atau tekan tombol F8). Pada jendela dialog yang muncul atur sebagai berikut.



- Pilih **OK**.
- Klik kanan mouse di frame 40 pada layer ulat, pilih **insert keyframe**.



- Klik mouse di frame 36 pada layer ulat.

- Klik pada gambar ulat di stage. Pada jendela properties pilih **color** pada posisi **Alpha** dengan **0%**.

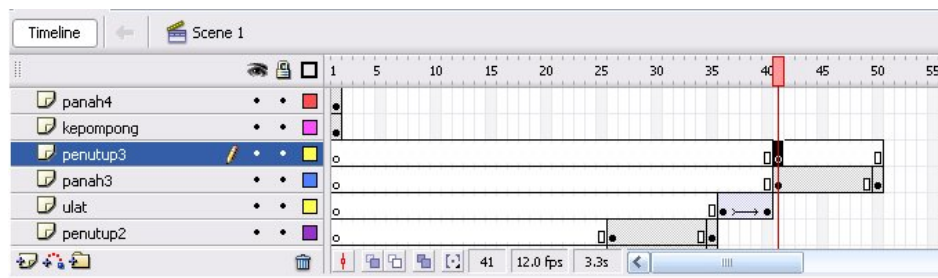


Klik mouse di frame 36 pada layer ulat, tekan tombol shift, klik mouse di frame 40 pada layer ulat, lepas tombol shift.

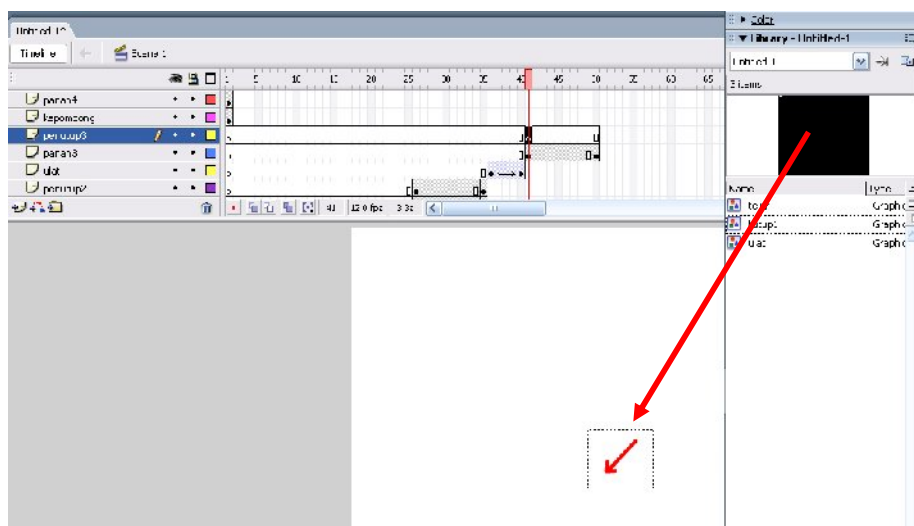
- Pilih **Insert > Timeline > Create Motion Tween**.


Selanjutnya Anda dapat menganimasikan panah3.

- Geser frame 1 pada layer panah3 ke frame 41, dan pada frame 50 lakukan **insert keyframe**.
- Kemudian buat layer baru di atas layer panah3, beri nama penutup3.
- Pada frame 41 insert blank keyframe.



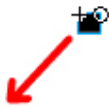
- Dari jendela Library, pilih tutup1, klik dan geser hingga menutupi gambar panah3 pada stage.




- Klik mouse di frame 50 pada layer penutup3, Klik kanan mouse > **Insert Keyframe**.
- Klik mouse di frame 41 pada layer penutup3.
- Pilih **Free Transform Tool** (), Klik mouse pada gambar kotak, geser lingkaran putih kecil yang di tengah gambar ke pojok kanan atas gambar.



- Atur besarnya gambar kotak seperti pada gambar berikut.



- Klik mouse di frame 50 pada layer penutup3.
- Pilih **Free Transform Tool** (), Klik mouse pada gambar kotak, geser lingkaran putih kecil yang di tengah gambar ke pojok kanan atas gambar.
- Klik mouse di frame 41 layer penutup3, tekan tombol shift, klik mouse pada frame 50 layer penutup3, lepas tombol shift.
- Pilih **Insert > Timeline > Create Motion Tween**.

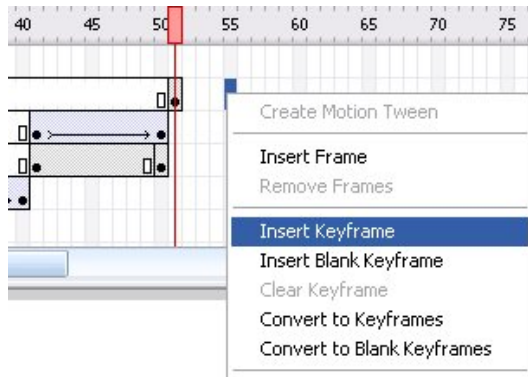
Animasi panah3 sudah selesai, selanjutnya membuat animasi munculnya kepompong.

- Geser frame 1 pada kepompong ulat ke frame 51. Kemudian Klik mouse pada gambar kepompong, pilih **Modify > Convert to Symbol** (atau tekan tombol F8). Pada jendela dialog yang muncul atur sebagai berikut.



- Pilih **OK**.

- Klik kanan mouse di frame 55 pada layer kepompong, pilih **insert keyframe**.



- Klik mouse di frame 51 pada layer kepompong.
- Klik pada gambar kepompong di stage. Pada jendela properties pilih **color** pada posisi **Alpha** dengan **0%**.

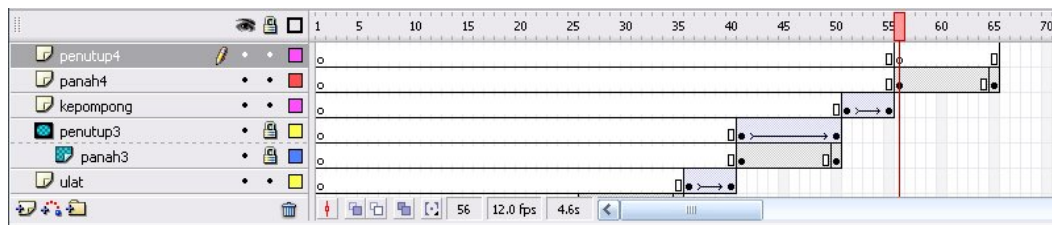


Klik mouse di frame 51 pada layer kepompong, tekan tombol shift, klik mouse di frame 55 pada layer kepompong, lepas tombol shift.

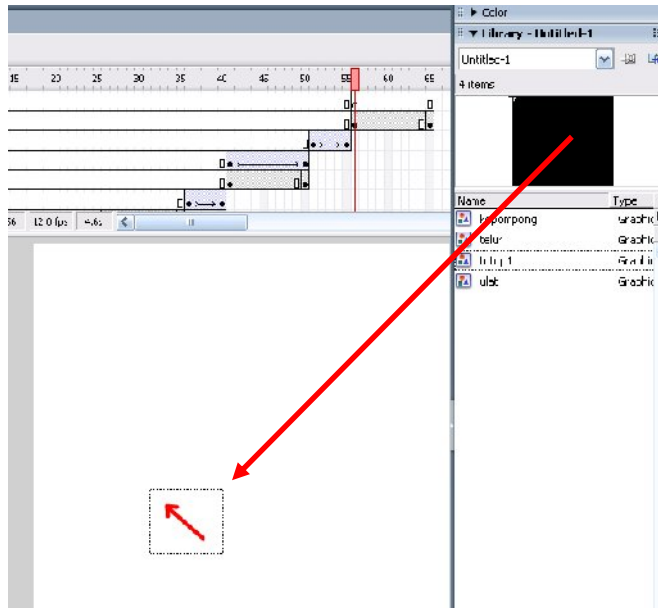
- Pilih **Insert > Timeline > Create Motion Tween**.

Terakhir menganimasikan panah4.


- Geser frame 1 pada layer panah4 ke frame 56, dan pada frame 65 lakukan **insert keyframe**.
- Kemudian buat layer baru di atas layer panah4, beri nama penutup4.
- Pada frame 56 insert blank keyframe.



- Dari jendela Library, pilih tutup1, klik dan geser hingga menutupi gambar panah4 pada stage.




- Klik mouse di frame 65 pada layer penutup4, Klik kanan mouse > **Insert Keyframe**.
- Klik mouse di frame 56 pada layer penutup4.

- Pilih **Free Transform Tool** (), Klik mouse pada gambar kotak, geser lingkaran putih kecil yang di tengah gambar ke pojok kanan bawah gambar.



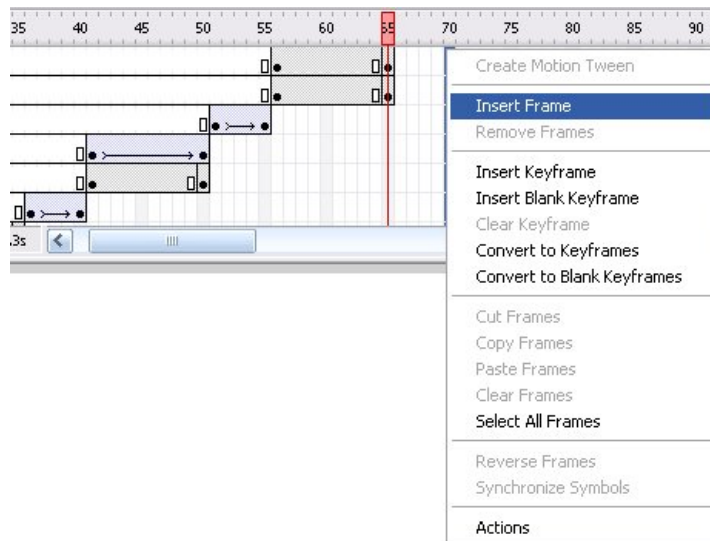
- Atur besarnya gambar kotak seperti pada gambar berikut.



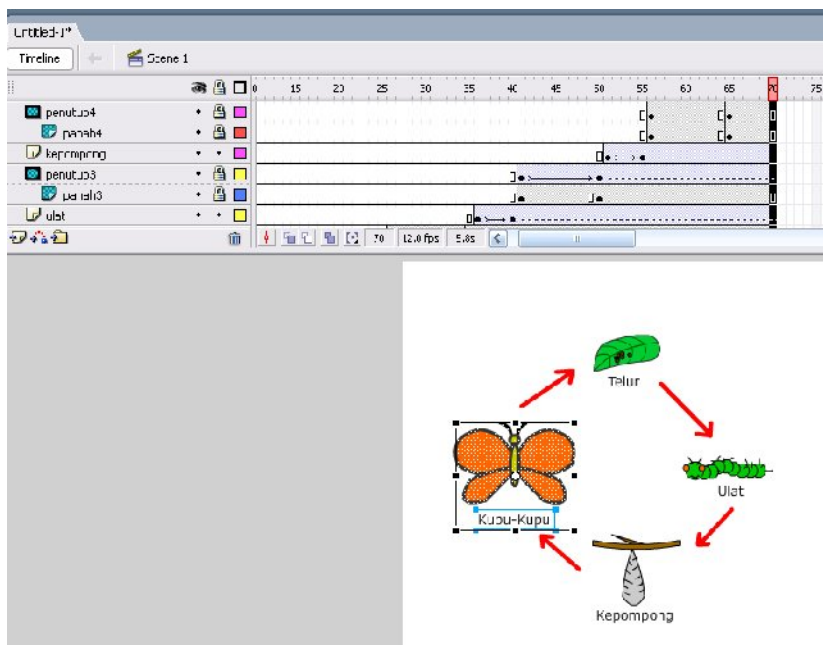
- Klik mouse di frame 65 pada layer penutup4.
- Pilih **Free Transform Tool** (), Klik mouse pada gambar kotak, geser lingkaran putih kecil yang di tengah gambar ke pojok kanan bawah gambar.
- Klik mouse di frame 56 layer penutup4, tekan tombol shift, klik mouse pada frame 65 layer penutup4, lepas tombol shift.
- Pilih **Insert > Timeline > Create Motion Tween**.



- Selanjutnya, Klik mouse di frame 70 pada layer kupu-kupu, tekan tombol shift, tahan, klik mouse frame 70 pada layer penutup4. Klik kanan mouse pilih **Insert Frame**.



Maka pada layar monitor akan menjadi seperti gambar berikut.



- Coba jalankan animasi dengan menekan tombol **Ctrl** dan **Enter** secara bersamaan.
 - Simpan file dengan nama Kupu-kupu.
- Selesai sudah animasi siklus hidup kupu-kupu.

Kegiatan Belajar 10

MEMPUBLISH DAN MENGEKSPOR FILE

TUJUAN

Setelah mengikuti kegiatan belajar ini, Anda diharapkan dapat:

- mempublish file flash ke berbagai format lain.
- mengekspor image dan movie file flash ke format lain.

URAIAN MATERI

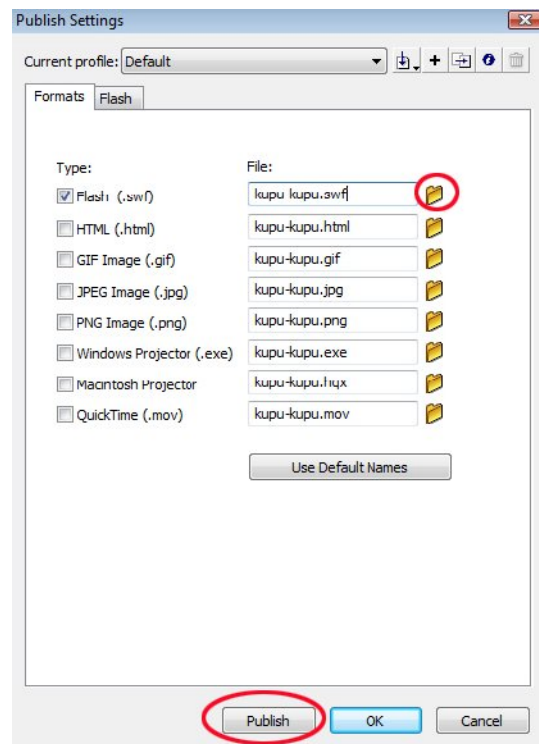
Flash 8 mempunyai kemampuan untuk mengekspor/mempublish file ke format lain, dengan tujuan agar hasilnya dapat dijalankan tanpa tergantung software flash atau dapat diintegrasikan dengan software lain.

A. Mempublish file

- Buka file yang akan di publish (sebagai contoh file kupu-kupu).
- Pilih **File > Publish Settings**


Pada jendela dialog yang muncul pilih:

- Flash (.swf) apabila ingin mempublish file yang berjalan dengan menggunakan flash player. File ini dapat digunakan untuk diupload ke internet.
- HTML (.html) apabila ingin mempublish file dalam bentuk html. File ini dapat digunakan untuk diupload ke internet.
- Gif Image (.gif) apabila ingin mempublish file dalam bentuk animasi gif. File ini dapat digunakan untuk diupload ke internet.
- JPEG Image (.jpg) apabila ingin mempublish file dalam bentuk file image/gambar dengan format JPEG. File ini dapat digunakan untuk diupload ke internet.

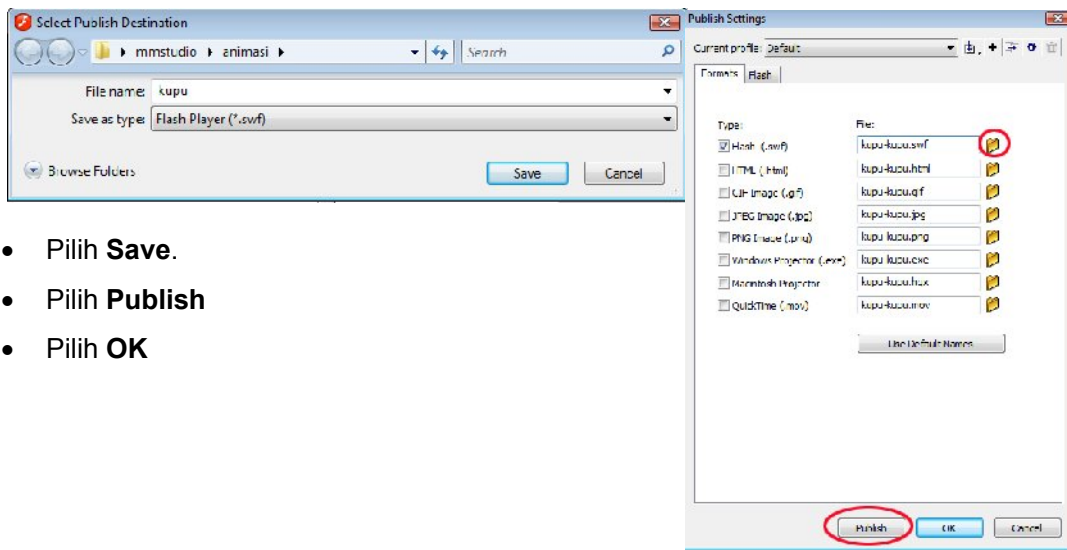


- PNG(.png) apabila ingin mempublish file dalam bentuk image/gambar dengan format PNG. File ini dapat digunakan untuk diupload ke internet.
- Windows Projector (.exe) apabila ingin mempublish file yang dapat berjalan sendiri (standalone).
- Macintosh Projector apabila ingin mempublish file yang dapat berjalan sendiri (standalone) di komputer Macintosh.
- QuickTime (.mov) apabila ingin mempublish file dalam bentuk movie yang berjalan dengan menggunakan QuickTime player.

Setelah memilih format file (untuk latihan ini pilih Flash (.swf)), selanjutnya menentukan nama dan lokasi penyimpanannya.

- Pilih Ikon  yang terdapat di samping tipe format file yang dipilih.

Pada jendela dialog yang muncul isikan nama file pada kolom **File name**. Untuk lokasi penyimpanan, pilih **Browse Folders**, kemudian tentukan direktori foldernya.



- Pilih **Save**.
- Pilih **Publish**
- Pilih **OK**

B. Mengekspor File

Selain menggunakan fasilitas publish, flash 8 juga menyediakan fungsi **export** untuk mengirim file ke dalam format lain.

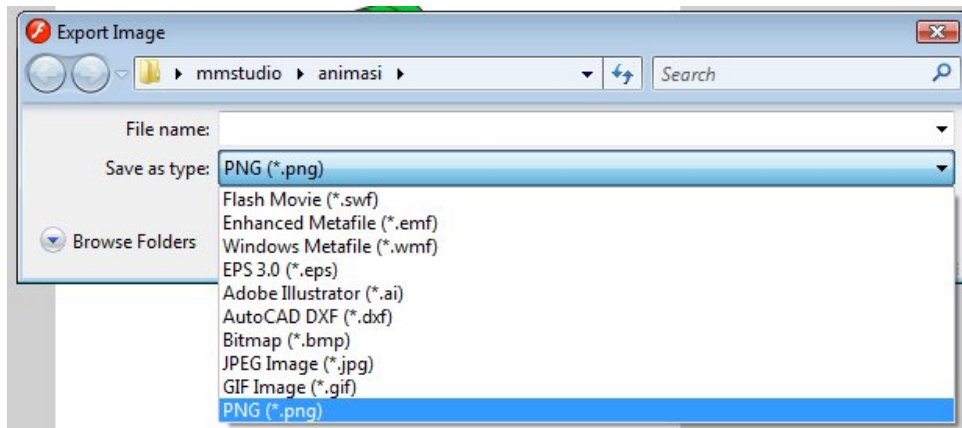
Fungsi export hanya dapat mengirim file kedalam file image/gambar dan movie saja, tidak dapat mengirim file ke dalam format .exe (standalone).

Untuk menggunakan fungsi export image:

Klik mouse pada bagian frame yang akan diexport.

- Pilih **File > Export > Export Image**

Pada jendela dialog Export Image yang muncul berikan nama filenya, serta pilih format file yang diinginkan. Untuk lokasi penyimpanan, pilih **Browse Folders**, kemudian tentukan direktori foldernya.

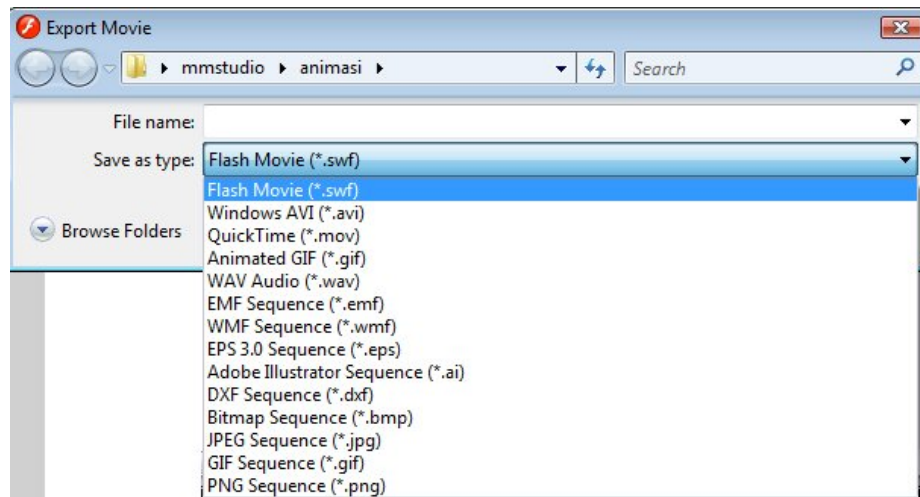


- Pilih **Save**.

Untuk menggunakan fungsi export movie:

- Pilih **File > Export > Export Movie**

Pada jendela dialog Export Movie yang muncul berikan nama filenya, serta pilih format file yang diinginkan. Untuk lokasi penyimpanan, pilih **Browse Folders**, kemudian tentukan direktori foldernya.



- Pilih **Save**.

_____oooOooo_____